电脑应用和娱乐的第一选择 总第123期



大众软件

2002 10



WWW.POPSOFT.COM 半月刊

世界杯2002的球星之路

冲击II



■新品初评 英特尔133MHz外频新P4

■专栏评述 国内IT认证考试现象透析

■硬件评析 手把手教你装Pentium4＋DDR电脑

■网络时代 漫游世界杯——网络上的FIFA World Cup

■前线地带 第一款走向世界的国产ARPG游戏——《秦殇》

■攻城略地 跨越“暗黑”征程，走进《地牢围攻》

ISSN 1007-0060



七月震撼登场

大秦悍将

14个月呕心沥血，40位国内一流高手鼎力打造

中国人自己的 FPS

在广大玩家殷切期盼中，即将横空出世

圆中国玩家骄傲的梦想

7 大使命，穿梭于秦皇汉武、埃及玛雅的千年时空

4 款超酷战甲闪亮登场，异型机甲更显制作人员的别具匠心

3 大类 16 种强力武器各显其能，感受上古神斧与核子巨炮的直面碰撞……

皇城、鬼城、西藏、纽约、复活节岛……16 个各具特色的场景是你捍卫正义的战场

独创“抓俘虏”模式，你的任务并非杀死对方，而是抓住对方，并投入本队的监狱

支持 16 人联网（局域网或 Internet 网）对战，天南海北聚首 www.epiegame.com，一决高下



北京欢乐亿派科技有限公司

E-Pie Entertainment & Technology Corporation (Beijing)

咨询电话：010-62658400

传真：010-62658380 电子邮件：game@epiegame.com

敬请关注：

6月《大秦悍将》万人有奖测试活动

7月“玩国产射击大作、额外惊喜百分百”大型有奖销售活动

8月《大秦悍将》全国争霸赛

详情请垂询各地软件专卖店或致电

010-62658400

活动奖品由 LG电子独家赞助

MF-PD355N3 Mp3



LG Mp3四月全面上市

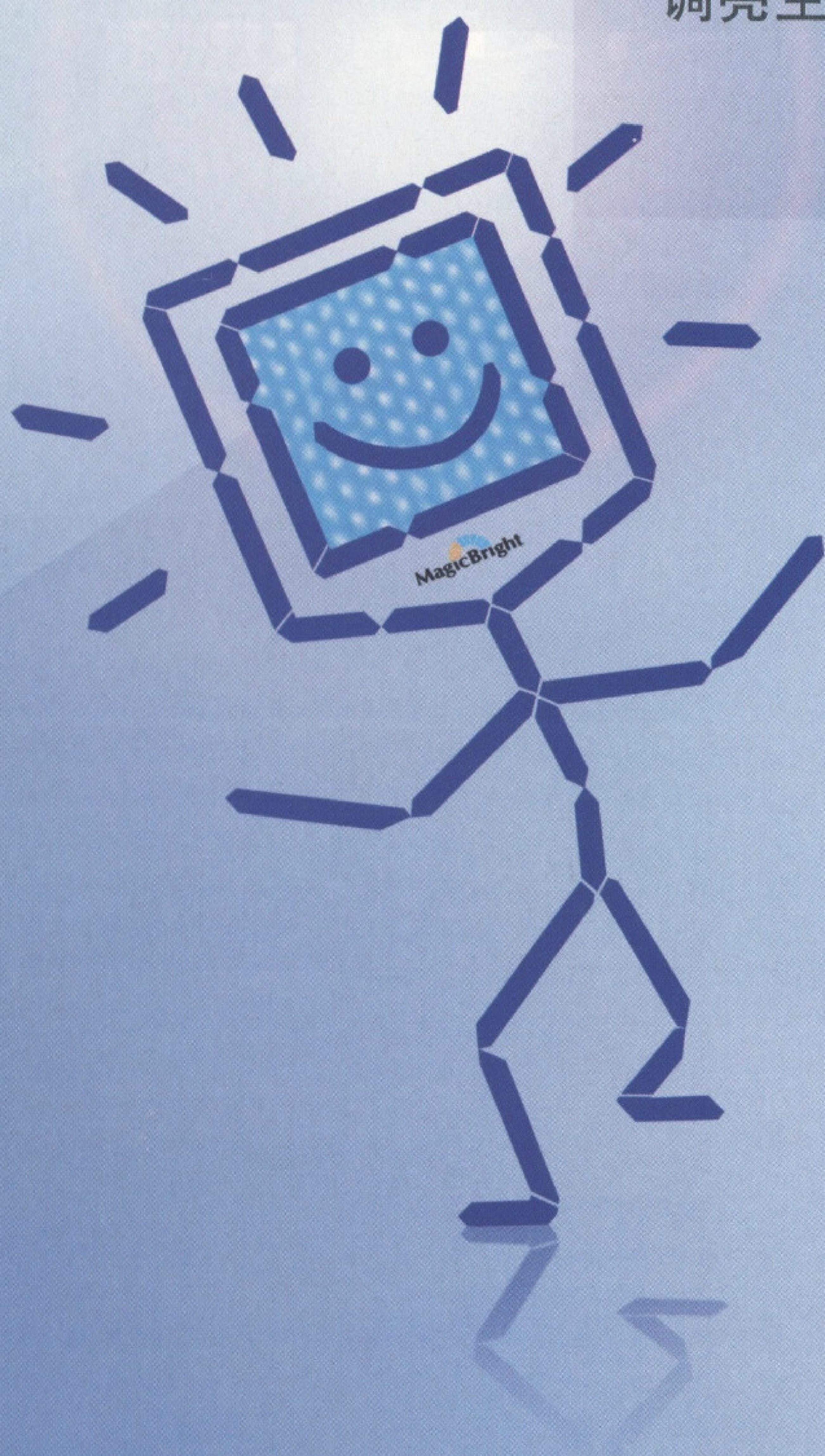


LGIM-K800键盘



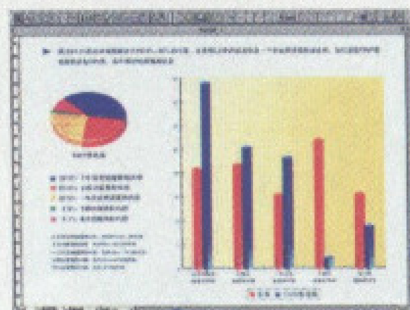
LGIM-M528鼠标

全新三星MagicBright纯平显示器，
3种亮度模式可选，
调亮生活自己做主。



文本模式

150流明标准亮度，适合日常办公及文档操作



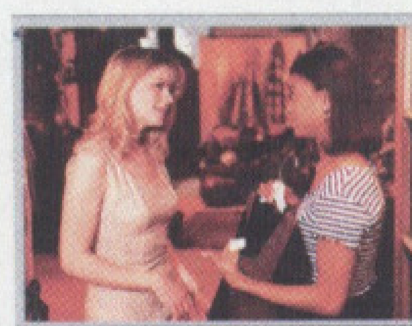
快捷按键,可选3种亮度





网络模式

200流明亮度,专为上网冲浪特别设计



娱乐模式

330流明亮度,可与电视媲美,满足DVD、游戏等多媒体娱乐需求



全新三星 MagicBright 纯平显示器

独具"高精度电子枪、纳米涂层、精准电路控制"三大新技术，
突破普通纯平显示器120~150流明亮度的技术界限，
可将最大显示亮度合理提升至200流明及330流明。
更有快捷按键让您自由切换
文本、网络、娱乐三种亮度模式，
恰到好处地为您随时精彩呈现。

三星 MagicBright，自己做主，调亮精彩生活。

三星 MagicBright 纯平显示器系列产品 :763MB / 765MB / 757MB / 955MB / 957MB　三星电子服务热线:8008105858

三星电子显示器有限公司北京销售总部: 电话:(010)65668100 传真:(010)65668148

三星电子显示器有限公司办事处:上海办事处:(021)64400700 广州办事处:(020)38791435/6 成都办事处:(028)6789039/6624727 沈阳办事处:(024)23983352/3

三星显示器地域总代理及行业代理: 广东新华胜公司:020-87508724 上海华清公司:021-62581199 江苏金鹿鼎公司:025-4840168 南昌金鹿鼎公司:0791-6293190 武汉蓝星公司:027-87780188

重庆三山公司:023-68601919 成都交大公司:028-5235050 西安科源公司:029-5522793 北京三捷恒安公司:010-82851545 沈阳红网科技公司:024-23983366 福州顺安公司:0591-3354855

北京世纪同飞:010-62610741 上海泰生公司:021-34241697 成都广海科技公司:028-5433741 昆明金柏公司:0871-5126024 青岛卓海公司:0532-3809514 郑州易捷公司:0371-3973398

长沙亚利公司:0731-4152660 新疆奇林公司:0991-5866743

SAMSUNG

三星电子

www.samsungmonitor.com.cn

Enter the World of Audigy ADVANCED HD™

进入 Audigy 超高解析度音效世界！

Sound BLASTER

AUDIGY™

EAX ADVANCED HD

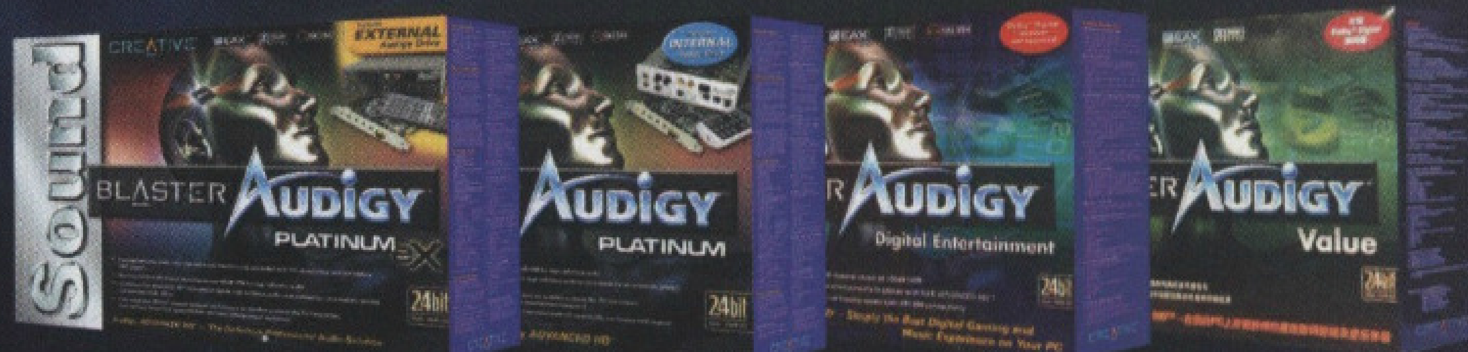
24bit 96kHz/100dB SNR

SB1394

Sound Blaster Audigy 带您进入一个清澈纯净、再现真实的超高解析度音效王国！

- 革命性的EAX超高解析度(ADVANCED HD)技术适用于高品质游戏和音乐欣赏，并产生划时代的真实体验
- 24位/96kHz、信噪比高达100dB的5.1多声道音效
- 强大的SB1394连接能力，使您现在就可享受到快如闪电的传输速度400Mbps——比USB快30倍

Sound Blaster Audigy带来音频领域的巨大飞跃！



Sound Blaster Audigy 白金版 eX | Sound Blaster Audigy 白金版 | Sound Blaster Audigy 豪华版 | Sound Blaster Audigy Value

音诗派 系列音箱



Inspire 5.1 Digital 5700



Inspire 5.1 5300


Inspire 4.1 4400


Inspire 2.1 2400

CREATIVE®

创新科技

CHINA.CREATIVE.COM

创新科技中国多媒体业务
北京创新浩翰科技有限公司　北京：010-64255500　上海：021-62551087 62553477　广州：020-87554685 87554687　成都：028-85248551 85249329


BenQ
78f
锐彩
SHARPCLEAR

寰宇之星上市产品预告







《圣女之歌》
开发公司：风雷时代
游戏类型：RPG
语　　种：简体中文
容　　量：4CD +1音乐CD
预计上市日期：5月

《超级斗球王》
开发公司：弘煜科技
游戏类型：动作益智
语　　种：简体中文
容　　量：1CD
预计上市日期：6月

《风色幻想2》
开发公司：弘煜科技
游戏类型：RPG
语　　种：简体中文
容　　量：2CD
预计上市日期：6月







《大富翁6》
开发公司：大宇软星
游戏类型：益智
语　　种：简体中文
容　　量：2CD
预计上市日期：6月

《汉朝与罗马》
开发公司：大宇软星
游戏类型：即时战略
语　　种：简体中文
容　　量：2CD
预计上市日期：7月

《异域狂想曲》
开发公司：奥汀科技
游戏类型：RSLG
语　　种：简体中文
容　　量：2CD
预计上市日期：7月



北京寰宇之星软件有限公司　总代理
地　　址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室
邮　　编：100086
http：//www.unistar.net.cn
公司传真：010-82650155
公司E-mail：huanyu@unistar.net.cn
业务部电话：010-82650148/51/52转712、713、718、719、720
E-mail：yewubu@unistar.net.cn



SINTEK公司的总经理、生化家艾莱西斯·辛克尔雷奥为了维遗传因子，开始在街上喷洒新的D药品。你的第一人物是严惩这种恶的犯罪行为。维护法律正义。

性格变态的生命学家辛克尔奥的目标是利用通过DNA药品制造的变异的遗传因子来支配全世界。此时，你的出现，向他宣布正义审判····你将成为严惩罪恶的战英雄。

零售价:48

融魔法、动作和RPG冒险于一炉的新游戏

现代医学称之为死亡的影子的季节性疾病在城市里肆意蔓延，人们无法抑制传染，政府为了生存，把希望寄托在寻找传说中具有魔法般的治疗能力的绿色珍珠上。适合这个事的只有一个人，罗曼船长，他带领他的4名经过特殊训练，有特殊能力的队员，接受了危险致命的任务。依靠某种神秘的力量，罗曼船长的飞船在禁飞区内的塔旁降落，攻入塔内，要寻找的珍珠消失了。飞船出现严重的故障，不能起飞，飞船外恐怖的妖怪正等待着罗曼船长和他的队员····

伯伦尔络狞

O.D.T

零售价:48元

5月下旬战斗开始

热卖中产品:

为中国彩民量身定做的彩票分析软件

58元



七款网络游戏 五张CD

38元



传说侠影穿越时空再续打造 惊心动魄与缠绵绯恻的爱情故事

48元



以 上 产 品 各 软 件 专 卖 店 均 有 销 售

顺兴隆 SHUN XING LONG

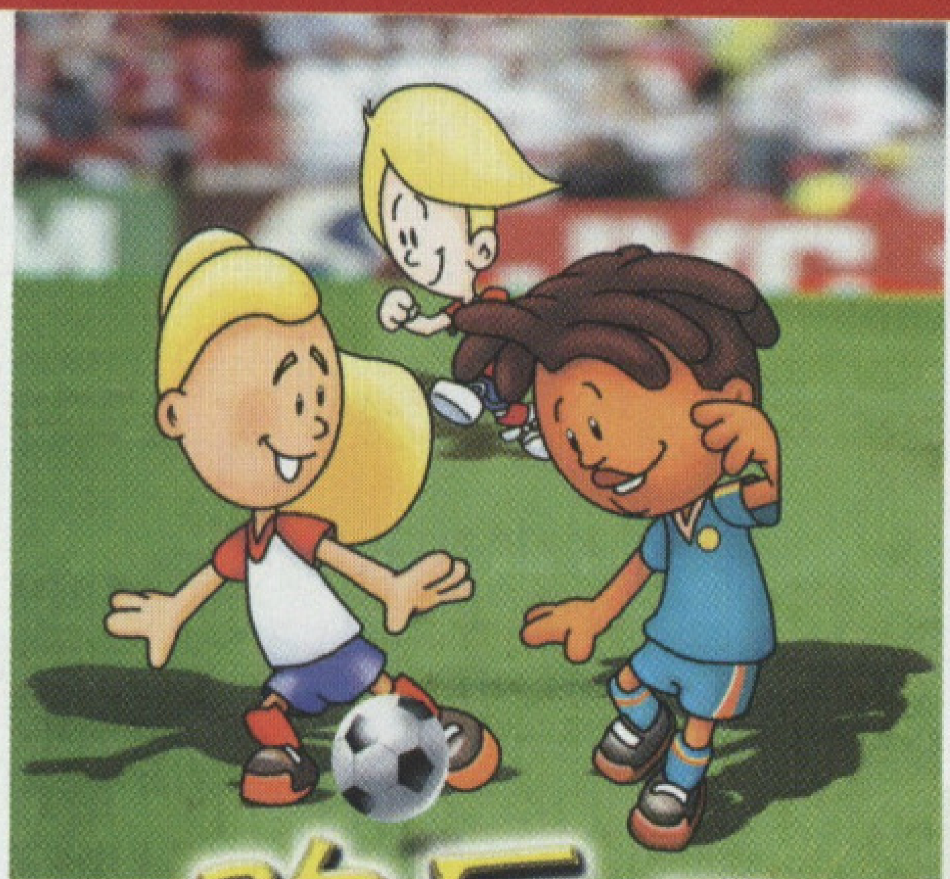
北京顺兴隆文化有限公司

地 址：北京市朝阳区和平里小黄庄北街2号(北京安贞外贸大楼C座210室)

电 话：010—84278780　传 真：010—84278779　邮 编：100013

邮购邮资5元，需特快专递加付20元邮费。

与天人互动一起为中国队加油



看世界杯，全家享受欢乐足球

欢乐足球 中文版

赠精美礼品一份 即将发售 39元

- 明星球员：15位美国足球明星
- 明星球队：12支美国职业球队
- 明星联赛：3级美国职业联赛
- Q版人物：明星球员重回童年
- 简单操作：鼠标完成全部比赛







1齐达内登场
2精妙的脚法

赠齐达内球星卡 即将发售 49元

ZIDANE FOOTBALL GENERATION 2002

齐达内足球2002

冠军足球经理 世界杯特别版

Championship MANAGER 2002中文版

亲身体验中国队的世界杯之旅

- 演绎中国队冲击世界杯的艰难历程
- 最新加入的中国甲A甲B联赛
- 中国球迷对中国国脚的能力数值的重新评定（数据来自新浪体育频道和游戏频道球迷、玩家的共同评定）



游戲急速 GAMESPEED

《游戏急速》光盘
5月上市 电话：68246532
Http://www.g1soo.com

即将发售 49元/2CD

用你的智慧挑战世界杯

- 轻松休闲的游戏画面
- 紧张刺激的闯关模式
- 新增中国特色的足球知识
- 完善国际足球知识的问答



赠精美礼品 即将发售

冠军足球经理 超级问答 中文改进版1.0

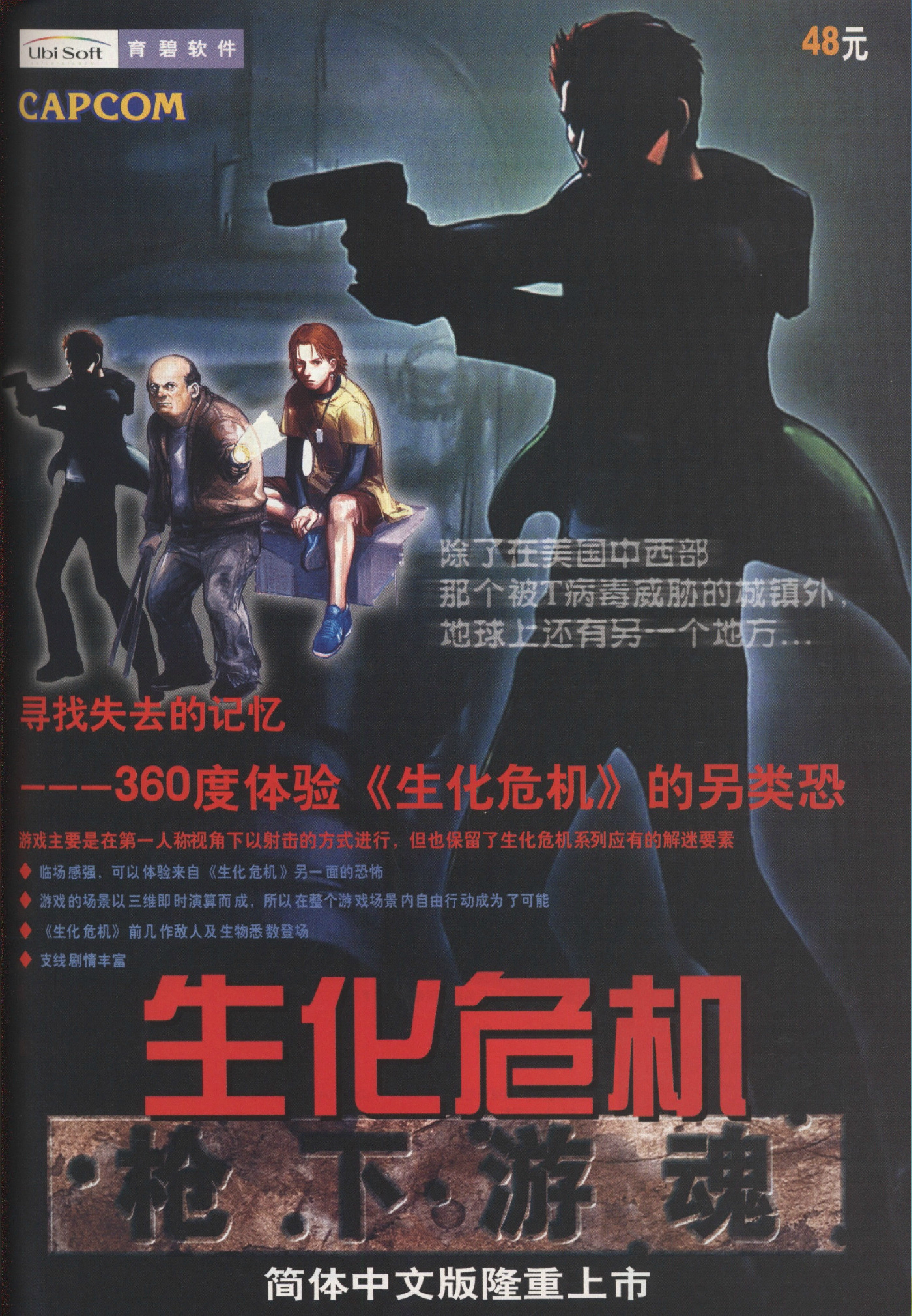
国内首创游戏产品唯一识别码
在线注册会员，奖品多多！
打击盗版、伪正版，请认准天人互动正版产品。



biggamer.com
电话：010-84975388 传真：010-849753



秦殇
PRINCE OF QIN



Ubi Soft
育碧软件
48元
CAPCOM
除了在美国中西部
那个被T病毒威胁的城镇外，
地球上还有另一个地方…
寻找失去的记忆
———360度体验《生化危机》的另类恐
游戏主要是在第一人称视角下以射击的方式进行，但也保留了生化危机系列应有的解迷要素
◆ 临场感强，可以体验来自《生化危机》另一面的恐怖
◆ 游戏的场景以三维即时演算而成，所以在整个游戏场景内自由行动成为了可能
◆ 《生化危机》前几作敌人及生物悉数登场
◆ 支线剧情丰富
生化危机
·枪·下·游·魂·
简体中文版隆重上市



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾 田震 李广才 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 楼丽丽
电话 86-10-88118588-1200
传真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任） 李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊 李迎新 尹博
电话 86-10-88118588-8000
传真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电话 86-10-88135613
传真 86-10-88135614

平面设计 林静 黄莺 李辉
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂
刊号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年05月16日
零售价 人民币6.50元 港币13.00元 美元4.66元

新闻速递
25 信息速递
28 产品快报

新品初评
30 Intel 133MHz外频 2.4GHz P4处理器
32 升技AT7“数码巨无霸”主板
33 华硕CRW-4012A刻录机
34 微星 MS-6526 i845GL主板
36 智能备份
37 豪杰超级DVDIII

专栏评述
38 2002，使徒的灿烂微笑——国内IT认证考试现象透析

国内各类计算机认证考试多达上百个。那么对于一个刚刚走出大学校门的学生来说，哪些认证对于他的前途能起到至关重要的作用呢？认证考试能有广泛的受众，这其中又隐藏着什么样的秘密呢？

实用软件
46 三分钟教你学会作曲
47 “屏幕教程”DIY
49 中国共享软件
53 幻彩多媒体

硬件评析
57 手把手教你装Pentium4+DDR电脑
64 软驱大限将至，闪盘集体登场
70 下一代个人电脑什么样？
73 攒机周边动态

由于P4+DDR系统中出现了不少较新的规格和技术，用户在安装时常感到迷惑，因此我们感到有必要为大家进行一次详细的讲解，本文将结合一次P4+DDR系统的实际安装过程进行介绍。

网络时代
75 漫游世界杯 网络上的FIFA World Cup
80 网络的世界杯经济
81 晶合后院签名集萃（下）

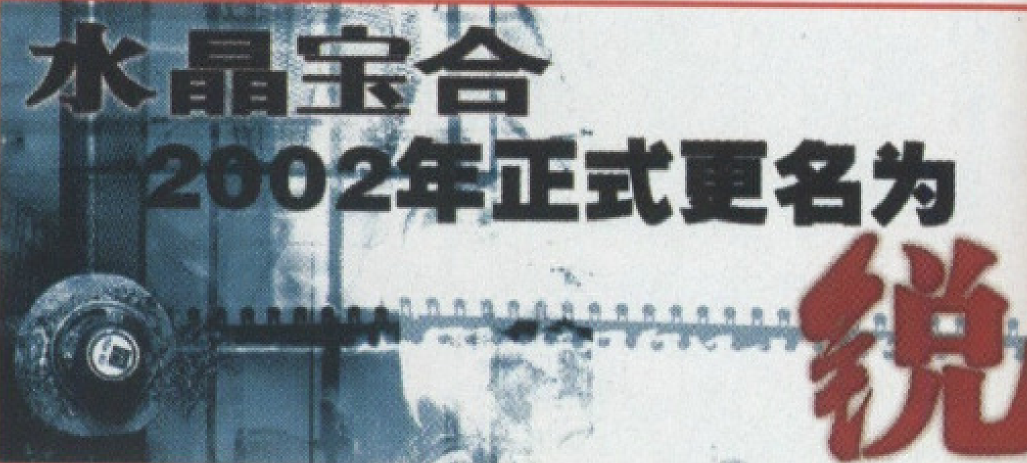
4年一次的世界杯眼见就要席卷而来，中国万千球迷有了比以往任何时候都牛的底气，44年的等待让很多人的梦想成真。虽说亚洲还是没“冲出去”（就在日本和韩国），但男足让我们对2002年世界杯有了更多的参与感，毕竟是咱们自己球队参加的比赛……

应用心得
82 谈谈如何有效地减少电脑的死机
82 Win2000安装光盘的妙用
83 Winamp的定时播放小技巧
84 更新驱动玩“nView”
85 以USB方式热插拔非USB外设
86 RM格式文件制作之王——Real2002
87 联想机上实现“WinXP系统恢复光盘”与Win98的共享
87 Winzip使用经验点滴
88 IE浏览器另类技巧一览
89 免费软件背后的隐私问题及处理手段

问题交流 90

读编往来
94 读者评刊统计汇总（2002.01——2002.04）
96 大众闲话
98 大众软件系列活动

游戏剧场
99 杰迪归来（下篇）



专题企划

118 冲击Ⅱ——写在世界杯开始之前

在拿到这期杂志的时候，世界杯即将开赛。而对于广大的中国球迷来说，这一届又是与众不同的。我相信这些球迷中不乏电脑玩家，这期专题就是为你们准备的。本期专题企划主题是围绕FIFA2002及WORLD CUP 2002的上手及进阶指南展开的。

晶合通讯

125 游戏新闻眼
127 晶合时评

前线地带

129 命运战士Ⅱ——双重螺旋
130 冰风溪谷Ⅱ
131 反恐精英——零度危机
132 地球计划
133 血兆Ⅱ
134 YES！封神榜
135 倚天
136 异形Ⅱ
136 四川省3000
@游戏试炼场
137 与《秦殇》的第一次亲密接触

锋利的盾

140 双星物语
142 评FPS新秀《全球行动》
144 我看《龙狼传——破凰之路》

攻城略地

148 魔法门Ⅸ
157 魔法师传奇Ⅱ——魔法艺术

164 跨越“暗黑”征程，走进《地牢围攻》

龙门茶社

176 乔治·卢卡斯的星球大战

暑期大片《星球大战前传Ⅱ——克隆人的进攻》即将在美国率先上映，一场新的“星战风暴”即将刮起。谈到《星球大战》的电影，就不能不提起由此而诞生的诸多游戏，不能不提起天才的“星战之父”——乔治·卢卡斯。让我们走进幕后，去关注一下《星球大战》一路走来的历史，展望它更加辉煌的未来。

在线争锋

180 石器时代3.0 伊甸新大陆任务解析（上）
184 星云战记初级舰长操作手册

有字天书

187-188 补丁铺

《命令与征服——叛逆者》v1.0.30升级档/《圣战群英传Ⅱ》v1.3升级档/《魔法门Ⅸ——命运之书》存档修改器/《魔法门Ⅸ——命运之书》4项属性修改器/《呼啸战神Ⅱ》v1.03升级档/《文明Ⅲ》v1.17F升级档/《全球行动》v1.2版免光盘完美联机补丁/《全球行动》无限金钱、生命修改器/《魔域帝国》v1.02版8项属性修改器/《地牢围攻》6项属性修改/《抢滩登陆战2002》汉化包/《要塞》v1.2升级档

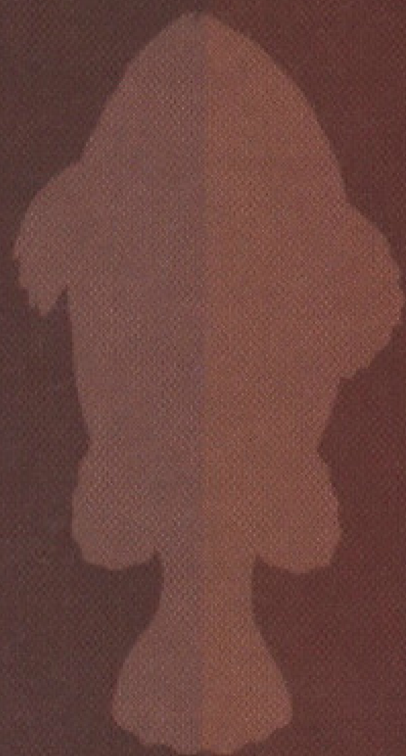
189 秘技屋

地牢围攻/星球大战——杰迪武士Ⅱ/《幻翼传说》魔兽捕捉百分百/幽灵行动——沙漠围攻/碧雪情天/超能英雄/劲爆极限滑板Ⅲ/星球大战——星际战士

TOPTEN

190 晶合聊天室
192 5月月报

编辑部报告



一条名叫水孩的鱼

美编 Jin 是一个爱好时尚的人。
而爱好时尚的人士似乎必然会对可爱的生物怀有特殊的兴趣。
于是我们便经常会听 Jin 说起他的家里最近又养了 2 只斑点狗，或者 5 只小猫等等的事情，只不过大家都还没有这样的荣幸去参观 Jin 的动物园。
他办公桌上的剩饭盒子堆里也会不时出现一两个生态鱼罐，里面一两条漂亮的小鱼在几茎嫩绿的水草中间安闲地游来游去。
编辑部里的女孩子们常常用爱慕的眼神望着 Jin，她们说：哇，好好看的鱼，Jin，你真是一个有爱心的人耶。
每当这时，Jin 便会羞涩地垂下头来，用长发遮住自己的眼睛。

忽然有一天，也许是受了美编 Jin 的感化，老编下令美化编辑部的环境。
于是 Jin 便和 Kalody 妹妹一起从外面搬来了一个晶莹剔透的水族箱，然后我们便在编辑部的花花草草中间又拥有了一缸美丽的鱼。
接下来的日子里，你会经常看到编辑部的帅哥靓女们围在鱼缸前在看鱼，他们甚至给那条最漂亮的鱼起了一个漂亮的名字，叫“水孩”，恰好和我们最漂亮的 MM 是同一个名字。Jin 则义不容辞地承担起了照管这些鱼的责任，他当然是一个很有责任心的人，在全编辑部的目光中，鱼箱总是干干净净的，鱼儿们在透明的水中吐着泡泡。
来访的人们总是惊诧于这一箱妙然的鱼儿，他们往往赞叹着说：你们真是时尚的人啊。
每当这时，小编们总是谦逊地回答说：哪里哪里。

然而，日子一天天过去了……
水族箱前围观的人们渐渐稀少，小编们重又埋首于各自的事情，时尚的话题当然变得很快，没有人再去关心鱼儿们的生活。
可是鱼缸里的鱼并不能知道外面的这些变化，它们依旧悠然自得地在有些发绿的水里吐着泡泡，只有那条名叫“水孩”的鱼感到有些不安，可它毕竟只是一条鱼，又能做些什么呢？
Jin 有些不忍心，便聘来一条清缸鱼，想让它来替自己完成那些清洁的劳作。但鱼缸里的绿苔毕竟是越来越厚了，最后，清缸鱼竟也死掉了。
于是，水族箱便在人们来来往往的忙碌中黯淡下去。
直到有一天，当 Jin 从鱼缸里捞出那条名叫“水孩”的鱼时，他说：可怜的鱼。
这时候，周围静悄悄的，大家都在忙着自己的事情……

呜呼，我是一个疏懒的人，因此远离一切有生命的东西，而宁愿与电脑为伍，却被“时尚”的人们斥之为冷酷无情。所以我实在不能理解这世上的道理，我只知道：那条名叫“水孩”的鱼去了，但水孩还在。

碧落从长沙的书展上传回消息，说现在还有很多人不清楚《锐》和《水晶宝合》的关系，因此在这里我再强调一下：去年的《水晶宝合》在今年改版成为《锐》刊，定位于 IT 时尚，为大家讲述年轻人的先锋潮流，仍然是由原《水晶宝合》编辑部的碧落、云起、水孩、滴滴等人在做，同时也承载着《大众软件》所介绍的各种软件、驱动程序和游戏补丁。《锐》刊在今年的规格是双光盘附赠大 32 开全彩手册，定价 18 元，邮发代号为 82-734，敬请全国各地的读者和书商朋友们留意。



再过十几天，球迷们心中的盛宴——世界杯足球赛就要在日本和韩国开战了，届时估计编辑部将有超过一半的小编都会中毒观战，天哪，他们可千万别误了自己手里的活计。为了预祝中国队在本届世界杯上能走得更远，本期杂志特别推出“冲击 II”专题，让高手为你详细解剖 FIFA 和 World Cup 中的成名之路，也方便你在看中国队比赛郁闷的时候发泄发泄——拿游戏出出火就得了，可千万别砸电视。你看，游戏在适当的时候也能促进安定团结，简直是善莫大焉，善莫大焉啊。

walker@poposoft.com.cn
完成于 2002 年 04 月 24 日 14 时 02 分

信息速递

■本刊实习记者 Afiyingfly

半月聚焦

■4月15日出版的美国《商业周刊》杂志对去年美国大公司CEO的薪酬进行了排行。甲骨文软件公司CEO劳伦斯·埃里森以年收入7.06亿美元的天价名列榜首，比名列第二位的JDS Uniphase光纤公司CEO约瑟夫·斯特劳斯多出了6个亿。然而最富有戏剧性的是，一方面，他是美国CEO之中收入最高的一个，但同时他又是个人经济损失最大的一位。去年甲骨文软件公司的股价下跌57%，所以埃里森个人拥有的股票资本也同时损失了20多亿美元。

■据美国《纽约时报》周六（4月20日）报导，日本一实验室已经建立一个全世界速度最快的电脑。这台电脑的运算能力是全美国20部最高速电脑的总和。《纽约时报》报导称，这个名为NEC地球模拟器（NEC Earth Simulator）的电脑配备5104个处理器，每秒运算速度可达到35，600GFLOP（1gigaflop＝每秒十亿浮点运算）的速度。先前最快的一台超级电脑是美国加州拉莫斯实验室的一台ASCI White-Pacific超级计算机，它有7424个处理器，每秒运算速度为7,226 gigaflops。

■据韩国通信部透露，正在中国访问的韩国信息通信部次官金泰贤同中国科学技术部官员签订了关于共同制定第4代移动通信标准和共同研究开发核心技术的意向书。韩国和中国将积极合作为第4代移动通信技术开发制定共同标准。

■美国联邦调查局（FBI)局长 Robert Mueller于4月19日宣布破获庞大的软件盗版集团，共在南加州、华盛顿州及奥勒冈州逮捕27人。此次行动代号‘Operation Cyberstorm’，由FBI主导，前后布线时间长达两年，卧底干员乔装成渠道商，买下价值约550万美元的盗版软件，最后才在19日动员逾百名执法人员收网。根据媒体报导，遭到逮捕的27人可能包括多名华裔人士，而其被控罪名包括洗钱、侵权、走私等，如罪名确立，可能得在监狱里服刑5-20年。

■据市场研究机构IDC调查指出，日本除外的亚太地区陷入衰退的信息科技(IT)产业预期将在今年下半反弹，营收年增长可望达10%，增至720亿美元。根据IDC调查指出，2002年亚太地区IT服务营收预计将增长17.5%，达190亿美元。其中套装软件销售将增加18%，达94亿美元，数据通讯设备市场则将增长15.6%，达72亿美元。今年中国大陆市场表现将最为强劲，营收可望占亚太地区总营收的一半，IT相关的投资将达300亿美元，较去年增加30亿美元。

■美国当地时间4月19日，雅虎公司的一位代表表示，作为最近的业务重组计划的一部分，雅虎拍卖已经在美国和加拿大进行了小幅度的裁员。雅虎公司的发言人乔安娜.史蒂文斯表示，这次被裁减的员工不足40人。在去年的一年中，曾一度全部依赖广告收入的雅虎公司在收入多源化方面作了许多努力。雅虎公司发布的2002年第一季度业报显示，其销售收入为1亿9270万美元，亏损了5360万美元，合每股9美分，达到了华尔街分析家的预期。

■2001年度十佳国产软件评选揭晓

由国内最大软件销售连锁组织——北京连邦软件股份有限公司主办、华旗资讯提供赞助的“爱国者移动存储杯”2001年度十佳国产软件评选活动于近日结束，获奖的产品是：《速达3000》（速达公司）、《WPS》（金山公司）、《KV3000》（江民公司）、《超级解霸》（豪杰公司）、《瑞星杀毒》（瑞星公司）、《我行我速》（友立资讯）、《开天辟地》（金洪恩公司）、《电脑报配套光盘》（电脑报）、《红旗Linux》（中科红旗）、《大富翁5》（晶合时代）。据悉，明年的十佳评选还将增加网络游戏一类。

■爱国者移动存储亮相国际国防电子展览会

近日，由中国人民解放军总装备部电子信息基础部、装备技术合作局、国防科学技术工业委员会、信息产业部以及电子信息产业集团公司支持举办的“第三届中国国际国防电子展览会”在北京展览馆隆重举行。爱国者作为唯一一家移动存储类厂商获准参加此次展览会，并以其大规模的参展产品以及良好的产品使用性能，成为展会一大热点，人民日报社、电信集团、科研所等企业在展会现场进行了即场采购。

■趋势科技发布高度风险病毒警报

趋势科技于4月17日发布高度病毒警报，名为“求职信病毒”的变种“WORM_KLEZ.G”的新病毒，利用电子邮件方式，正迅速地在全球各地扩散，尤以亚洲地区最为严重，日本、中国台湾等地约有数万台计算机陷入瘫痪。趋势科技TrendLabs分析后指出，此最新变种病毒不同于以往病毒攻击方式，使用者只要预览此病毒信件，不需执行任何附加文件，就会受到病毒感染。用户一旦不小心中毒，病毒便会大量寄发邮件给通讯簿中的人，增大服务器的负荷。趋势科技再次呼吁使用者尽量不要开启邮件预览功能，以免遭受攻击。

■升技主板承诺3年保修

最近，升技主板推出保修新政策，将保修期限延长到3年。即三月内包换新品、一年内包换良品、两年内免费包修、第三年有限保修。具体来说，如果你的主板在购买日起3个月内发生了问题，即可到当地代理商处更换一块全新的主板。若一年内发生问题，当地代理商在绝大多数情况下也将为你更换新品。但由于主板换代迅速，届时该款主板新品有可能缺货，所以升技就不能绝对保证为你更换的肯定是新品。两年以内发生的问题，升技都将为你免费维修，第三年也仅收零配件的成本费。在升级保修政策的同时，升技电脑还增强了售前、售中、售后的全流程咨询服务。

■张路出任北京讯怡全线产品形象代言人

2002年4月12日，“看世界杯去韩国，买电脑来讯怡暨张路出任北京讯怡形象代言人”正式签约仪式在北京新世纪饭店举行，国内著名的足球评论家——张路先生也自此正式成为讯怡公司代理的全线产品的形象代言人。此次张路先生与北京讯怡签约，是迄今为止国内唯一一家聘请体育评论员做形象代言人的IT厂商。

■清华紫光发布数码影像新战略

日前，清华紫光信息产品事业本部在紫光大厦召开了“2002年紫光数码影像”战略发布大会，并向众多的与会者展示了包括扫描仪、数码相机、投影仪在内的数码影像产品。会上清华紫光发布了“超越自我、制造绝对距离、绝对领先”的数码影像的新战略。在这一大战略之下划分出“多元化的产品布局”、“自主技术的核心优势”、“双剑合璧的互补渠道”、“软硬结合的升级服务”四个局部战略。通过对局部战略的实施最终逐步实现紫光数码影像的新战略。

信息速递

■ 本刊实习记者 Aflyingfly

■ 联想昭阳上海生产线正式投产

4月15日至16日，“相约上海，拥抱昭阳”——联想昭阳上海生产线正式投产暨“昭阳日”活动在上海正式拉开序幕。据悉，联想上海厂是联想集团继北京厂、惠阳厂之后的第三个生产基地，地处浦东金桥开发区。目前率先落成并投产的笔记本生产线产能为30万台。此外，联想上海备件中心也正式开始运作，并成为联想全国备件运作的枢纽之一，以快速响应客户的服务需求。

■ 捷元开展“即买即送”赠书活动

理光（RICOH）刻录机的国内指定代理商捷元公司近日宣布，从2002年4月18日至2002年5月31日，在全国各大城市开展“即买即送”大型赠书活动。在活动期间，你只要在捷元指定经销商处购买任何一款高品质理光刻录机，即可免费获得《刻光盘，就这60招》一书。现在市场上可以买到捷元代理的理光刻录机的型号有：MP7240A、MP7320A、MP5120A三款，大家可以自由选择。所赠送的《刻光盘，就这60招》一书，主要介绍从普通数据刻录到硬盘以及游戏备份，从音乐CD到MP3光盘，从VCD相册到MiniDVD，从开机光盘到多格式光盘，从映像文件到加密解密等的使用方法。同时随书还附赠配套光盘。

■ 联想万全服务器全国巡展及大型用户体验活动在济南启动

4月15日，联想万全服务器全国巡展及大型用户体验活动在泉城济南举行了首发式，在此次活动中，联想向济南当地用户详细介绍了其最新推出的系列服务器新品，并将万全T200服务器及“万全免费试用服务承诺书”授予当地行业用户进行为期一个月的试用。据悉，除济南外，联想还将在广州、沈阳、成都、武汉等15个大中城市举行同样的活动，将有100多台万全服务器新品被全国各行业用户试用。INTEL公司也派代表参加了此次巡展。

■ 康柏、惠普选中nVIDIA nForce平台技术

2002年4月22日，北京 — nVIDIA公司宣布，该公司的nForce平台技术已获得全球多家PC厂商先中。三月中，康柏计算机公司宣布将nVIDIA nForce 220平台处理器引入其新产品Presario PC中，利用nForce平台处理架构来驱动其Presario 6000及Presario 8000互联网台式机新产品线中的一些机型。紧接着，nForce 420-D平台处理器被惠普公司的HP Pavilion台式PC选中。采用了nVIDIA nForce平台处理器的PC和主板现在也可通过全球100多家系统主板制造商、PC OEM和系统制造商进行购买，其中包括：华硕科技、康柏、富士通－西门子、MicronPC、MSI和其他厂商。

■ 中关村数据开展“和IDC的春天有个约会”连环促销活动

日前，中关村数据科技有限公司开展“和IDC的春天有个约会”的连环促销活动，向广大新老客户接连推出产品促销、免费培训服务等优惠活动。据介绍，在4月10日到6月10日的促销期限之间，合同期内的老客户可以得到免除最后两个月服务费的优惠；对于在促销期内签订合同的新客户，可享受机位费5折、带宽费8折的最佳优惠；而且连环促销规定，一次付清一季度托管、租赁费用的客户还可在优惠的基础上再打9折，一次付清半年托管、租赁费用的客户可在优惠基础上再打8折，而一次付清全年托管、租赁费用的客户则可在优惠基础上享受7折最高待遇。在接入服务方面，中关村数据科技发展大厦A、B、C、D四座楼的楼内接入和市内（包括郊区）的PCM接入及光纤接入的服务费最低也打到了7.5折。

■ 捷元开展“即买即送”赠书活动

理光（RICOH）刻录机的国内指定代理商捷元公司近日宣布，从2002年4月18日至2002年5月31日，在全国各大城市开展“即买即送”大型赠书活动。在活动期间，你只要在捷元指定经销商处购买任何一款高品质理光刻录机，即可免费获得《刻光盘，就这60招》一书。现在市场上可以买到捷元代理的理光刻录机的型号有：MP7240A、MP7320A、MP5120A三款，大家可以自由选择。所赠送的《刻光盘，就这60招》一书，主要介绍从普通数据刻录到硬盘以及游戏备份，从音乐CD到MP3光盘，从VCD相册到MiniDVD，从开机光盘到多格式光盘，从映像文件到加密解密等的使用方法。同时随书还附赠配套光盘。

■ 新浪全面转型完成

成立为政府和企业提供信息化解决方案的企业服务公司（SINA.net）后，新浪（NASDAQ：SINA）又宣布成立另一个面向互联网用户提供网络增值服务的公司——新浪在线（SINA Online）。至此，新浪新的业务发展架构的三大主线业已形成。新浪网将改名为新浪(SINA Corporation)，下属：新浪网(SINA. com)、新浪企业服务(SINA.net)、新浪在线(SINA Online)等三个独立事业体。新成立的新浪在线(SINA Online)将由新浪CEO茅道林出任董事长，管理团队由新浪总裁汪延、新浪资深副总裁兼CTO严援朝、新浪台湾总经理蒋显斌、新浪个人事业部总经理陈腾华组成。

言论

“智软已经成为国内保险业IT服务的支撑力量，我们的联合是一种很好的优势互补。”

——联想总裁杨元庆在联想并购智软后的讲话

“预计这种服务的普及速度会比电子邮件在财富500强企业的普及速度要快的多”。

——雅虎企业解决方案部门副总裁Jim Lewandowski

（雅虎面向企业的最新网络广播功能中，最近又增加了一项可以让公司自己制作多媒体节目的新型服务）

“市场上有一些更先进的应用软件，需要采用较1999年购买的电脑功能更强大的电脑与之搭配。从历史观点来看，市场需求肯定存在。”

——英特尔桌上型平台事业群总经理伯恩斯（Louis Burns）预期企业对电脑需求的复苏期即将到来。



近期，明基（BenQ）在北京硬石餐厅举办了名为“Benq引领鼠标进入光电时代”的发布会，在推出更精彩、更时尚的光电鼠标——“乖乖鼠”的同时，该公司郑重宣布，2002年将是鼠标改朝换代的新纪元，光电鼠标将成为电脑的标准装备，而人们熟悉的机械鼠标会成为历史。

会后，本刊记者（以下简称记）就相关问题采访了明基输入产品事业部产品经理曹明先生（以下简称曹）。

记：请您谈一谈光电鼠标的优点？

曹：光电鼠标使用DSP（数字信号处理器）技术来实现精确的光学定位，消费者几乎可以在任何表面上使用新一代的光电鼠标，无论是平整的还是凹凸不平的，都具有极高的使用灵敏度和精度。另外，由于采用光反馈的工作原理，摒弃了机械鼠标令人着恼的橡胶滚球，避免了定期清洗鼠标机械部件的麻烦，用户再也不必为机械部件污垢引起的定位不准、光标移动困难而烦恼了。

记：由于光电鼠标的价格相对昂贵，您认为它是否能够真正成为电脑标配？

曹：这是毫无疑问的，因为随着计算机的发展，人们的观念正在改变，小小的一个鼠标不仅仅是一件工具，而是电脑娱乐的一部分。近一段时间光电鼠标的销售量成倍增长，发展势头非常迅猛，因此我们也完全有理由相信光电鼠标全面取代传统的机械鼠标仅仅是一个时间问题而已，2002年，机械鼠标和光电鼠标的市场构成会出现大逆转，光电鼠标必然成为市场的主流。

记：请问明基鼠标的设计和行销理念是什么？

曹：明基一直倡导“享受快乐科技”的理念，因此我们的设计初衷永远是让我们的产品能够更好的满足消费者的需求，这种满足不仅是在技术方面，还包括很多感性认识的方面。

记：请问明基的鼠标在市场竞争中具有哪些优势？

曹：在明基 “享受快乐科技”的理念下，我们已陆续向市场推出了“蓝色魅力”光电鼠标，名为“绝代双娇” 、“神雕侠侣” 的键盘与光电鼠标套装产品。我们的产品在近半年内，销售量已经上升到每月十余万套，其中光电鼠标与键盘的套装产品在市场上成为销售的主流。

最后，曹先生对记者说：“其实我们有一个梦，就是要做家庭全系列解决方案的提供者。”

信息速递

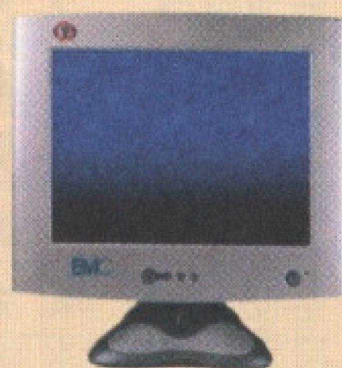
■ 金山推出《金山毒霸2002装机宝典》

金山公司近日发布了国内第一套正版装机工具软件《金山毒霸2002装机宝典》和“缉毒总动员”全国战令，并宣布4月27日将在北京、广州、成都、武汉、沈阳等5大城市同时首发这款目前集杀毒软件、网络防火墙、词典工具、翻译软件、游戏修改和视频播放于一体重量级应用软件包，金山公司介绍，这款软件将成为金山公司春季发行的主打工具软件产品。为防止产品上市后渠道价格不易掌控的局面，金山公司特地反其道行之，全国市场限量发货，首批限量2万套。

■ 方正推出三款新品打印机

4月10日，方正科技信息产品公司激光打印机新品发布会在北京中国大饭店举行。此次发布会上，方正推出了以文杰A6100为代表的三款重量级打印机精品，同时提出了“迎接A3激打新时代”这一概念，宣称在一到两年内A3幅面激光打印即将成为激光打印机市场的主流产品，此次发布的A3幅面文杰A6100激光打印机定价4999元。

■ EMC推出新款BM768液晶显示器



作为EMC新推出的这款17″的液晶显示产品，BM768仍沿用了BM468，BM568的外观特色设计，只是尺寸相应加大而已。同样采用香槟色外壳，流线型设计，锥型底座，音量输出，显示调节都集成在底座。显示面板可以水平方向和垂直方向转动，用户使用调节非常方便。

■ 升技推出首块数码主板



主板厂商升技（ABIT）近期宣布推出一款数码主板：数码巨无霸AT7。这块采用了KT333芯片组的主板，集成了几乎所有和数码摄像机、MD、数码相机等家庭数码设备连接所必须的接口，使电脑能够真正成为家庭数码设备的控制中枢。目前已正式投入市场销售，价格为1450元，并同时推出了相应的简化版本AT7E，除了不带IEEE 1394接口和RAID功能外，其余规格都和AT7相同，售价为1250元。

■ 西部数据鱼子酱8MB缓存版80G硬盘面世



在100GB以及120GB鱼子酱特别版硬盘相继推出后，4月15日，西部数据公司正式发布了WD鱼子酱80GB特别版硬盘。特别版硬盘除了拥有80GB大容量与7200RPM外，还将数据缓存由2MB提升到了8MB。随着该产品的发布，目前西部数据鱼子酱特别版硬盘家族已经拥有80GB，100GB，120GB三款，同时它们也是目前EIDE接口硬盘中缓存容量最大的产品。与普通的2MB缓存版本相比，拥有8MB缓存的西部数据80GB特别版硬盘能够提供更大的缓存空间，从而产生更快的速度表现。

■ 微星科技推出蓝牙主板PC2PC-Bluetooth

微星科技于近日推了具有Bluetooth（蓝牙）功能的主板PC2PC-Bluetooth,这一主块包括包含以下套件：1.Transceiving Module，搭配微星支持此特性的主板，使玩家的个人计算机成为具备蓝牙无线传输能力的发射站，并有内附的天线。2.Transceivint Key，采用USB接口，可以把笔记型计算机或是第二台个人计算机变成蓝牙无线传输的接收站！配合微星科技于四月中旬推出的采用Intel最新芯片组的特定型号主板，可与各项外围装置完成蓝牙无线传输。

■ 本刊实习记者 Aflyingfly

产品快报

■本刊实习记者 Aflyingfly

■ 矽霸电子推出新一代“百事灵”移动存储产品



4月15日下午，国际专业移动存储供应商矽霸电子科技（北京）有限公司（Si-Bay Electronics Beijing）召开的“百事灵”媒体沟通暨新品发布会在北京天鸿科苑大酒店举行，正式推出新一代“百事灵”移动存储产品，并以现场公开测试的方式展示了该产品的良好抗震性能。目前，矽霸电子“百事灵”移动存储产品从体积上可以分为2.5″与3.5″两个系列，其中本次推出的处女座、射手座、双子座属于2.5″移动存储产品系列，金牛座、巨蟹座、白羊座属于3.5″移动存储产品系列；从接口上分有USB 1.1、USB 2.0、IEEE 1394等产品；从容量上分，囊括了10G到120G的产品。

■ 奥美嘉32X刻录机上市

奥美嘉近期推出了一款32X神雕刻录机，采用标准的ATAPI/E-IDE接口，具有32倍(4800KB/sec)刻写速度；10倍(1500KB/sec)高速复写；读取速度为48X。奥美嘉32X神雕采用JUST-LINK和JUST-SPEED第二代刻录技术，避免Buffer Under Run错误发生；另外新增加了“智能监控调整系统”，可根据盘片质量的不同制订不同的烧录策略。奥美嘉神雕32X刻录机同时还了附送12张白金盘。

■ 联想推出三款商用电脑新品

4月10日，为期三天的“联想商用电脑春季新品发布客户体验周”活动在联想大厦举行。此次活动，联想推出了三款商用电脑新品：中小企业的商务多能王——联想扬天；贴心的校园网电脑——联想启天；专业领先的图形工作站——联想补天。此外，联想的这次活动特别采取了客户实地体验、互动参与的方式，让寓教于乐的启天、便捷灵性的扬天和专业的图形工作站补天，吸引了来自于教育行业、中小企业等领域的不同用户。



■ 精英推出多款便携式台式机

在4月17至20日的北京COMDEX/CHINA2002会上，精英新推出多款DeskNote Pc，即i-buddie便携台式机系列。包括采用C3 1GigaPro CPU和SiS630ST芯片组主板的i-Buddie；支持478针脚Intel P4 CPU(采用Northwood处理器)，采用SiS650芯片组主板的i-buddie4；以及即将推出的一款支持Althlon处理器的i-Buddie XP。这些产品具有台式机性能，又可以象笔记本那样方便携带。同时，精英还展示了SiS315、315E和即将推出的Xabre 100、400系列显卡。

全国软件零售排行榜（2002年3月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星2002	1	英雄无敌IV
2	KV3000	2	欧洲冠军杯 01-02
3	金山毒霸	3	魔法师传奇Ⅱ之魔法艺术
4	豪杰超级解霸 2001XP	4	魔法门九
5	金山快译	5	半条命——反恐精英
6	金山词霸	6	过山车大亨——快乐天地
7	东方快车 XP	7	荣誉勋章——联合袭击
8	足球宝贝之精打细算	8	三国群英传Ⅲ
9	虚拟光驱	9	英雄本色——功夫加强版
10	局域网全搞定	10	金融帝国Ⅱ

	综合类		
1	新东方背单词2	6	新东方词汇百分百
2	超级兔子魔法设置	7	Photoshop 最新版本 6.01
3	飞跃英语 4	8	多媒体学五笔
4	我爱背单词 2001	9	科利华家教 5.0
5	走遍美国 2001	10	Flash6 新增功能与经典实例

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。



环球

日本： 据《日本经济新闻》22日报道，NEC、松下电器产业、国际电信电话和日本电信等四家公司计划今年6月份组建一家合资公司，专门提供因特网接入服务。这家合资公司可以为大约1000万人提供服务，并能够减少各公司巨大的投资成本，加强其相关业务部门的竞争力。

美国： 女强人费奥莉娜终于获得成功，赢得了惠普康柏合并案。惠普公司称，根据投票初步统计结果，公司与康柏电脑的合并计划已经得到了惠普股东的批准，赞成票和反对票所代表的股权分别为8.379亿股和7.926亿股，代表赞成票的股权超出约4500万股。惠普公司首席执行官卡莉·菲奥里纳17日透露，两公司的合并有可能在5月初完成。

欧洲： 爱立信公司依靠3G业务的优势，再度在全球市场扩大其3G版图。全球最大的电信运营商之一Telefonica Moviles上周正式宣布，选择爱立信作为其在西班牙和德国UMTS(即WCDMA)网络的主要设备提供商，这项为期三年的合同总额高达4亿欧元。爱立信目前在全球GSM和WCDMA领域拥有约40%的市场份额。

英国： 据软件开发协会NIIT最新公布的调查显示，英国的大公司中，几乎没有任何一家公司准备在2002年削减对IT方面的支出。调查显示，在接受调查的公司中，38%的大企业预计今年在IT方面的支出会高于去年。另有33%的公司表示IT方面的支出同去年持平。许多科技公司都表示可能几个月后经济即将复苏，因此增加在IT方面的支出将给企业以增长。

产品快报

■ 本刊实习记者 Aflyingfly

数字化IT

100%：在全球经济环境不景气及网络广告市场下滑的情况下，美国著名网上拍卖企业EBAY一季度赢利同比增长超过100%，超过了华尔街人士预期。

2.7%：据IDC最新公布的数据显示，一季度全球PC的销量仍在下降。今年一季度，全球台式机、笔记本电脑及使用英特尔芯片的服务器的出货量平均下降了2.7%。IDC预计PC的销量全球平均下降5.4%。

2820万：4月19日网易发布2001年财务报告。公司去年收入为340万美元，而2000年为400万美元。网易去年净亏损2820万美元，合每股0.93美元。

1亿：为了尽快推进集成电路产品设计业的发展，北京市政府已经建立一个专项的基金，从今年开始，每年从市财政中列支1亿元人民币，用于支持、扶植中小企业自主开发新产品。

642亿：2002年(第16届)国内电子信息百强企业排序于4月18日揭晓，中国普天信息产业集团公司以年实现营业收入642亿元的佳绩蝉联百强之首，华为技术有限公司以年实现利润26.5亿元独占鳌头。

2600万：网络设备生产商Sun微系统周四公布季度亏损，不计入一次性项目的第三季亏损为2600万美元或每股0.01美元。

7459万：中国移动有限公司公布，截至3月20日止用户人数为7459万户，2月20日止为7277万户。

图片新闻



4月20日，为了推广金山公司新出品的金山打字通、金山书信通和金山单词通三款产品，由金山公司组织的“中华第一打手”打字比赛在北京、上海、广州、成都四地同时举行，全国有大约800多名选手参加了此次比赛，获胜者被授予“中华第一打字高手“称号。

■ 智翔推出LS3016A和LS3016A Plus交换机



智翔（LANTECH）公司日前推出了一款交换机产品——LS3016A和LS3016A Plus。这是两款16口10/100Mbps快速以太网交换机产品，支持IEEE 802.3、802.3u、802.3x、IEEE 802.1Q及IEEE 802.1q等标准。具有自动线序识别（识别直联线、交叉线）功能，可以很容易地接插UTP线缆到交换机或网卡，而无需改变线缆的连接头。另一方面，该产品10英寸的紧凑小巧设计，为桌面及SOHO应用节省了所占的空间。LS3016A与LS3016A Plus采用无阻塞全线速设计，提高了资料交换速度，二者最大的区别在于LS3016A Plus支持基于端口的VLAN开关控制，从而保证了网络的安全，并达到了隔离冲突域和防止广播风暴的效果。

■ 清华同方推出多媒体网络教室产品

立足于将“电子教室”进行统一化、标准化、规范化生产的理念，清华同方近日推出育龙3000一体化多媒体网络教室产品。其采用了先进的技术，依托网络多媒体技术与现代通讯技术，以模块式应用功能堆叠为手段，采用网络硬件、应用软件以及与教育资源相整合的原则，将硬件设备、软件资源、功能模块、集成安装以及应用服务整体集成一体。同时在设备选配、功能应用、调试安装、售后服务等方面都采取了标准化的原则；更将“电子教室”所含概的软件、硬件、实施以及服务全部集成到产品中，全新演绎了“电子教室”的概念。

■ 赛门铁克发布Ghost 7.5 企业版

互联网安全技术的全球领导厂商赛门铁克公司（Nasdaq: SYMC）近日发布了赛门铁克Ghost 7.5 企业版，这款综合 PC 部署和升级的解决方案现在可以为IT管理人员提供更多卓有成效的管理功能，包括远程克隆、部署、配置、备份、恢复及将具体映像分布到网络或移动PC上等。

■ 影雷者517VIVO上市

知名的显卡厂商ELSA近日推出了影雷者517VIVO，影雷者517VIVO采用GeForce4 MX460显示芯片，配备了64MB三星3.6ns超高速DDR显存的ELSA影雷者517VIVO速度优势非常明显，并且它还具有视频输入、输出等多种功能。它的报价为RMB1880元。

■ 昂达8440豪华版显卡亮相市场

近日，广州的昂达机构推出一款豪华版闪电8440显卡，其价位为950元。除芯片组采用Geforce 4 MX440外，在显存上昂达闪电8440没有使用标准版所采用的普通5ns显存，而是采用了三星4ns 64MB DDR显存，在不超频的状态下显存频率就可高达400MHz。其核心频率为270MHz，拥有128bits的核心带宽，采用第二代光速显存架构(Lightspeed memory Architecture)，加快了数据交换速度。此外，昂达8440豪华版显卡还提供了S-VIDEO视频输出端口。

■ 矽统科技与INTEL重新签订533MHz前端总线（FSB）P4芯片组合约

矽统科技(SiS)近日正式宣布已与英特尔公司重新签订了关于支持533MHz前端总线（FSB）P4芯片组合约。矽统科技（SiS）目前正式推出的支持Intel P4 533MHz前端总线（FSB）处理器芯片组产品包括：SiS645DX、SiS648，支持DDR400和AGP 8X。



厂商：Intel
上市：2002年5月7日
售价：未知
附件：未知
推荐：追求绝对性能的发烧级和企业级用户。
咨询电话：010-85298800

眩目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

Intel 133MHz外频 2.4GHz P4处理器

自2000年底Intel发布第一款P4处理器以来，它的性能一直受到两方面的强烈制约：20级的超长管线设计和100MHz的外频。

首先，我们稍微分析一下制约P4性能的两个因素。其实P4处理器的计算管线长达28级，由于在临界执行路径中只有20级，因此一般认为P4管线为20级。其20级的计算管线和Coppermine PⅢ的12级相比，处理器运行时每时钟周期里分配到单级的微操作数目大大减少，执行这些微操作的时间也相应缩短，20级操作时间缩短的累积效应就是处理器主频显著提升。超长管线技术的采用让P4在主频上迅速超过了AMD的Athlon，不过它也导致了处理器每级管线计算性能的降低，累积起来就是P4的整数计算性能下降，且一旦在指令进行到管线的最后，软件分支跳跃到预测单元没有预测到的地方，整个流水线中的数据需要被清空后重新填满。很明显，管线越长，这种情况下浪费的时间就越多。

相对管线技术，前端总线频率对性能的影响就容易理解和实现一些。前端总线提升对处理器来说最直接地表现在带宽的扩展上，只要有相应的主板芯片组和内存的支持，CPU就可在每个周期内处理更大的数据量，如同一条扩粗的水管可在相同时间内拥有比原先通过更多水流的能力一样，前端总线的提升对性能的影响是显而易见的。自发布P4 CPU以来，这系列产品经历了接口从Socket 423到Socket 478（Willamette→Willamette-N）的过渡，制造工艺从0.18微米到0.13微米（Willamette-N→Northwood）的进化历程，主频和二级缓存也在增加，但是真正对P4系列CPU性能产生决定性影响的是这次前端总线频率的提升。当前的P4前端总线频率仅仅停留在100MHz这个可以说是难以想象的水平上，Intel只需简单地提升P4外频，就可使其性能得到很大的改善。Intel其实早已做好了准备，现在它终于下决心拆掉最后一道屏障的阻碍。在这里，我们将带领大家在第一时间里领略133MHz外频P4的威力（以下简称P4 533）！

除了技术上的准备，Intel为了给133MHz前端总线P4铺路，在2002年4月中旬对P4处理器实行了新一轮的降价。随着P4 533发布日期的临近，当前P4的价格还会再降。高端由P4 533占领以后，低端市场就交给P4核心的赛扬来打理了。芯片组方面，各厂商早已瞄准了133MHz P4，Intel却不着急，因为它控制着处理器，而且第三方厂商里只有矽统获得了533MHz P4的平台授权。Intel推广P4 533的力度是空前的，高端方面它发布一款i850E，主流市场则推出了i845E和i845G/i845GL，这样一来，仅Intel方面的P4芯片组就达到了6款之多。除了Intel之外，还有VIA的P4X333（支持P4 533和双通道DDR 333）和SiS的SiS648（支持P4 533、USB 2.0、ATA/133、IEEE1394a和DDR 400），SiS645DX（支持P4 533、DDR 333、ATA/133、USB 2.0）。

与芯片组相比，内存方面的问题则比较严重，将P4 533运行在DDR 266甚至DDR 333上都会遭遇严重的内存瓶颈问题（P4 533的处理器带宽达到了4.2GB之高，DDR 333仅能提供它64%的带宽）而难以体现它的真实能力。为了满足P4 533对带宽的贪婪胃口，DDR的出路也在双通道（DDR 400还不是很成熟），而双通道的支持完全取决于芯片组。得益于64bit的总线，在芯片组支持双通道以后，DDR



图1

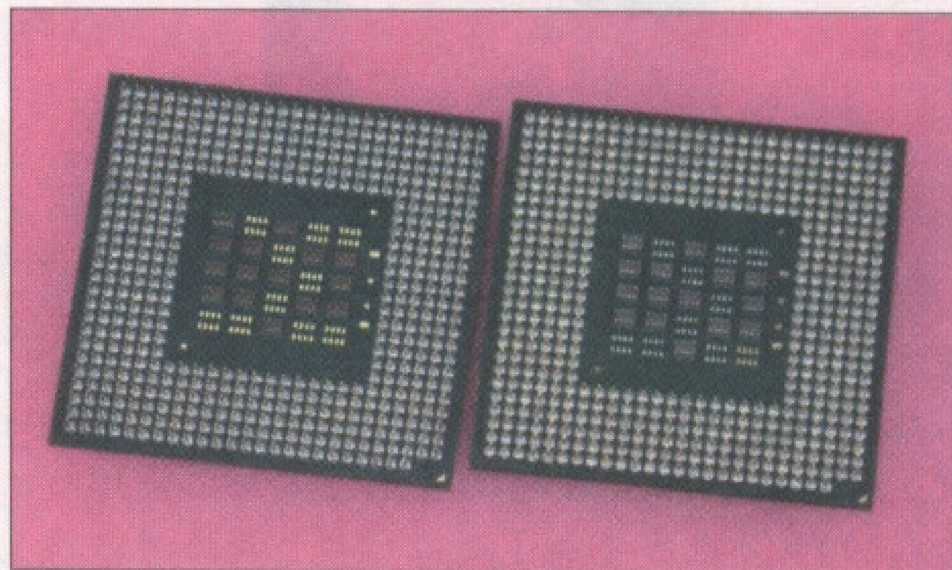


图2

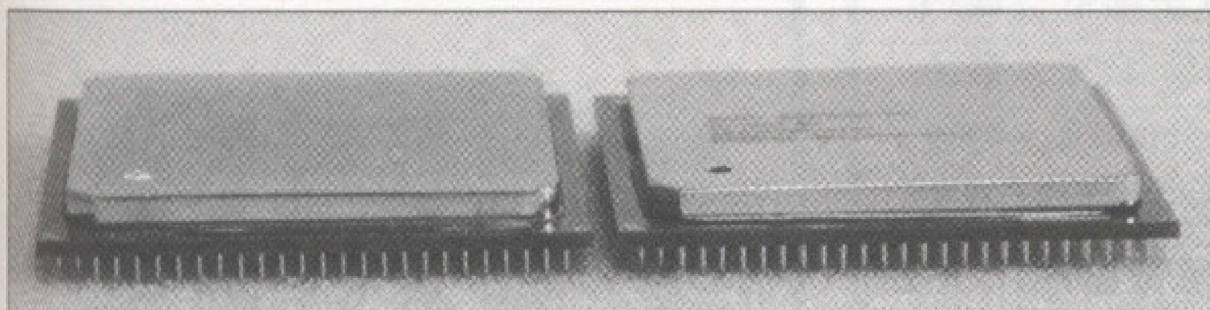

图3


图4

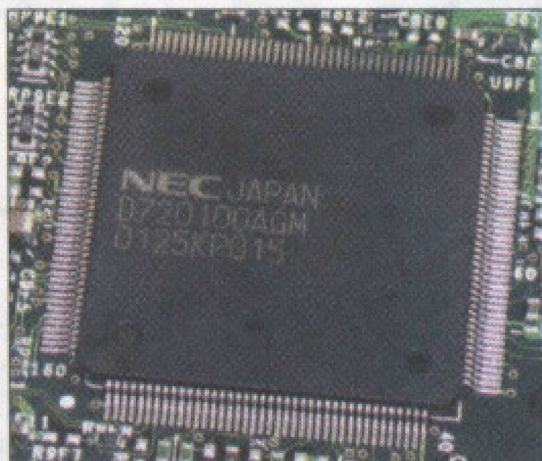


图5

266就可以提供P4 533所需带宽，而DDR 333甚至达到了5.4GB/s，这超过了RDRAM 533。尽管在RDRAM 533之后，Intel和Rambus即将终止为期4年的合作，但是在可靠的双通道P4 DDR芯片组推出之前，RDRAM 533+i850E是P4 533的最佳搭档。

幸运的是，这次测试没有如测试GeForce4 Ti或者第一次拿到P4的时候那样找不到合适测试软件的烦恼。无论是主频还是外频的提升，现有测试软件都可正确反映出实际的性能增益，而很多软件也已针对P4进行了相应的优化（P4 533依然是P4架构的产品），因此我们确信可以提供一篇正确反映P4 533性能的测试报告。

这次晶合实验室在第一时间从Intel那里拿到了一套P4 533平台的样品，不过拿到手的时候，我们还是有些失望，因为尽管Intel提供了4条128MB的三星RDRAM内存，可却是PC 800的产品，而非我们热望的RDRAM 533。可以想像的是，这样的搭配，P4 533不太可能体现出带宽方面的优势来。好在我们拿到的是货真价实的P4 533 2.4GHz，而非过去一些网站上的超频产品，正好手头还有一块100MHz外频的2.4GHz P4，一台好戏就这样上演了！

本次的主角——P4 533在外表上和以前的Northwood P4几乎没有分别，我们将这两者放到一起以便大家识别。从正面看（图1），除了编号略有不同外（注意，芯片编号第七位是“D”的是P4 533），没有任何区别；针脚这一面也几乎没有区别（图2），注意一下右边的P4 533，它预留焊点是白色的；侧面看，位于右边的P4 533要厚一点（图3）。

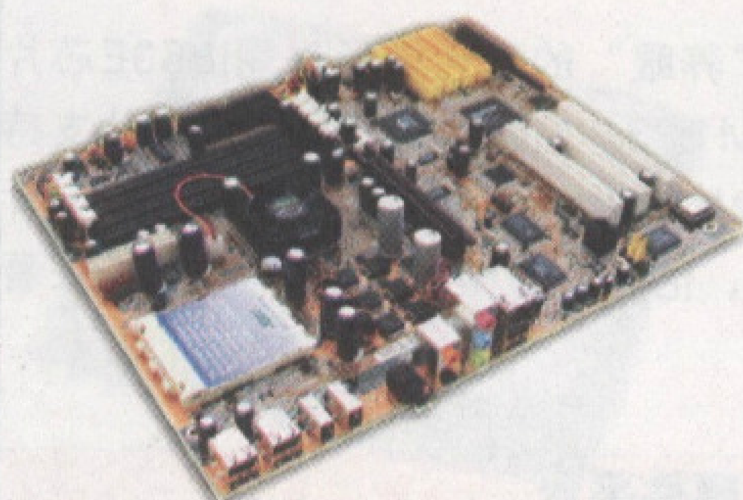
P4 533除了将默认外频提升到133MHz以外，制造工艺和规格上与从前我们所认识的Northwood P4完全相同。Intel随CPU送来了一款D850MV主板（图4，虽然采用了ATX板型，可在搭配PC 800的时候它的性能还不及Micro ATX的D850MD）。这块非常“养眼”的绿色板子采用i850E芯片组，支持P4 533和RDRAM 533。主板通过一块NEC芯片支持USB 2.0（图5），在PS/2接口对角的主板边缘有相当大一片区域没有任何设备和电路，估计是为RAID预留的。下面来看看测试情况：

硬件平台	
CPU	P4 2.4GHz×2（Nortwood，FSB 400/533MHz）
主板	Intel D850MV（i850E）
内存	三星PC 800 RDRAM 128MB×4
显卡	丽台WinFast A250 Ultra（GeForce4 Ti4600 128MB）
硬盘	迈拓金钻七代20GB
软件设置	
nVIDIA 28.32公版驱动@DirectX 8.0（4.08.00.0400）	
Intel Chipset Software Installation Utility 3.40.1001版	
Ultra ATA Storage驱动6.10.006 beta Candidate 2	
英文Windows 98 SE 4.10.2222A	

测试结果（P4 533/P4 400）	
SYSmark2001	
Total	213/209
Internet Content Creation	235（1.16）/233（1.17）
Office Productivity	193（1.60）/187（1.65）
3DMark2001 Pro	
Default	11023/10724
QuakeⅢ 1.30h DM6地图（fps）	
Fastest	332.0/313.5
High Quality 1024×768	274.6/266.4
PCMark2002 Pro	
CPU Score	5734/5704
Super π 1.1（秒，越小越好）	
104万位π值计算	95/101
SiSoft Sandra 2002 Memory Bandwidth Benchmark	
int Buffered iSSE2 Bandwidth（it/s）	2789/2482
Float Buffered iSSE2 Bandwidth（it/s）	2789/2478
FlaskMPEG 0.6 + Divx Codec 4.12（fps）	
VOB→AVI	19.61/18.79

编辑点评

虽然没有RDRAM 533的帮助，拥有更宽前端总线的P4 533，还是轻而易举地在所有测试项目里将400MHz FSB同主频的Northwood P4击败，尽管这个差距在5%以下，但这还不是P4 533的真实水准。SiSoft Sandra 2002测试的结果告诉我们，虽然使用的是异步模式运行内存，P4 533还是可以获得更大的带宽，这应该是它性能得以提升的关键所在。由于P4 533的终极搭档RDRAM 533目前还存在一些问题（主要是散热方面），因此对有意购买P4 533的用户来说，等成熟的RDRAM 533出现后再下手是个明智的选择。

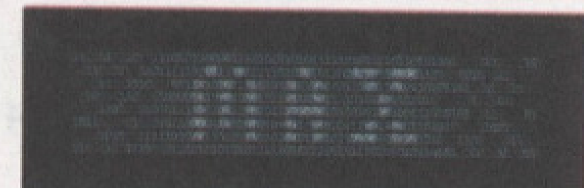


厂商：升技电脑（ABIT）
上市：2002年4月
售价：1450元
附件：英文说明书、驱动光盘及软盘、3根80pin IDE线、1根软驱数据线、USB扩展挡板、机箱I/O挡板、电源线固定卡。
推荐：频繁使用数码设备的用户。
咨询电话：021-62351829

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

升技AT7「数码巨无霸」主板



在此之前，我们还没有见过功能如此丰富、周边接口如此全面的民用级主板。升技AT7不仅是一块功能强大的AMD平台主板，还能使PC真正成为数码设备的港湾，因此升技赋予这一系列“数码巨无霸”的标识，英文为“MAX”。

这款升技AT7主板采用最新的威盛KT333+VT8233A芯片组，支持AMD全系列Athlon和Duron处理器；4根DIMM插槽支持2GB DDR 333或3.5GB DDR 266内存。AT7继承了升技主板强大的超频能力，SoftMenu Ⅲ依然引人注目，三相电源回路设计能有效降低主板运行温度，保证超频的稳定性。

AT7主板使用Realtek ALC650 Codec搭配南桥中的VIA-3058 AC'97编码器直接输出5.1声道模拟信号，主板I/O接口提供前置/后置/中置（低音）/线性输入/麦克风5个音频端口与SPDIF光纤输出，这种配置在过去的主板中是难以见到的。AT7的魅力当然不仅于此，只有将它与数码设备接驳起来，才能体会到“巨无霸”的威力。

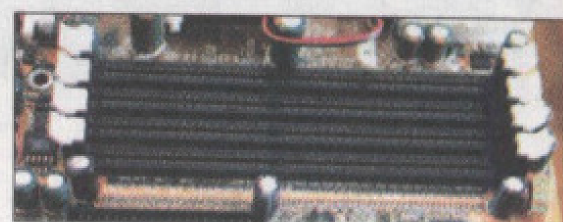
AT7主板提供了4个USB 2.0接口（2个需外接挡板）与6个USB 1.1接口（2个需外接挡板），如此多的USB接口简直令人难以置信。在AT7主板上，我们已找不到传统的PS/2鼠标和键盘口的身影，升技认为随着USB标准的普及，鼠标键盘接口终将统一在USB旗下，因此AT7提供了多达6个USB 1.1接口，以满足低速数码设备的需求，而那些要求苛刻的高速数码设备则用USB 2.0接口对付。USB 2.0接口的理论传输速率可达480Mbps，是USB 1.1的40倍。

以往在PC上提供IEEE 1394接口一般需购买扩展卡，其价格不菲。AT7主板通过板载德州仪器（TI）的“21CNOOT”芯片提供IEEE 1394支持，2个接口应能满足一般需要。

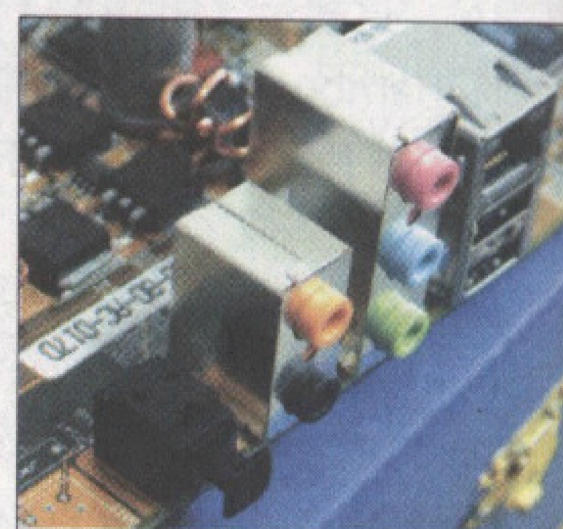
VIA 8233A南桥芯片提供了2个IDE接口，加上HighPint HPT374控制芯片提供的4个IDE接口，足以满足多硬盘用户的需要，它们均支持ATA/133，而且HPT374控制芯片还支持RAID 0/1/0+1方式。

网络已成为生活的一部分，升技AT7集成Realtek 8100B 10/100M自适应网卡，不论企业还是家庭，都将从中获益。

这款主板还提供了1个AGP、3个PCI及软驱接口，考虑到已集成了如此多的设备，3个PCI插槽已足够满足扩展要求。主板包装相当精美，附件非常齐全。



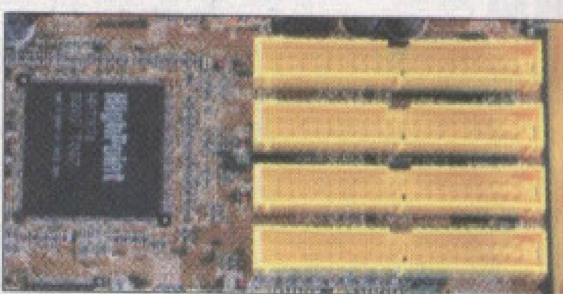
DIMM插槽



5.1声道系统的音频接口



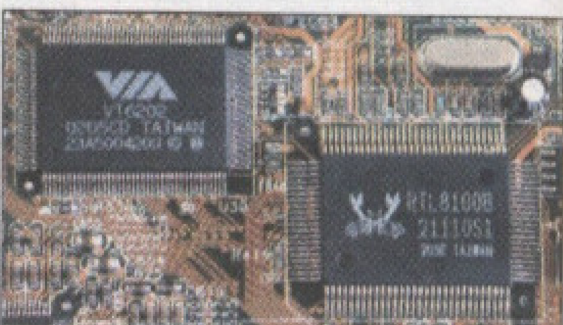
琳琅满目I/O接口



HPT374控制芯片提供的4个IDE接口



齐全的配件



网卡和USB2.0控制芯片

编辑点评

如此众多的接口着实令人吃惊，支持的功能也很丰富。升技AT7主板将不常更新的设备如网卡、RAID芯片和USB 2.0控制芯片等集成，而对系统性能影响较大的显卡则留给用户自己选择，我们比较赞同这种集成方式，也许它代表了未来的发展方向，不过放弃传统PS/2接口的做法让我们想起了iMac。由于集成了众多设备和接口，1450元的价格还是相当合理的。

华硕CRW-4012A刻录机



厂商：华硕电脑（ASUS）
上市：2002年3月
售价：1170元
附件：快速安装指南、用户手册、Nero Burning Rom 5.5.7.5、IDE线、CD音频线、紧固螺丝（4颗）、紧急弹出插针。
推荐：需要高速刻录且看重稳定性的用户。
咨询电话：010-65542784

眩目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 iCat

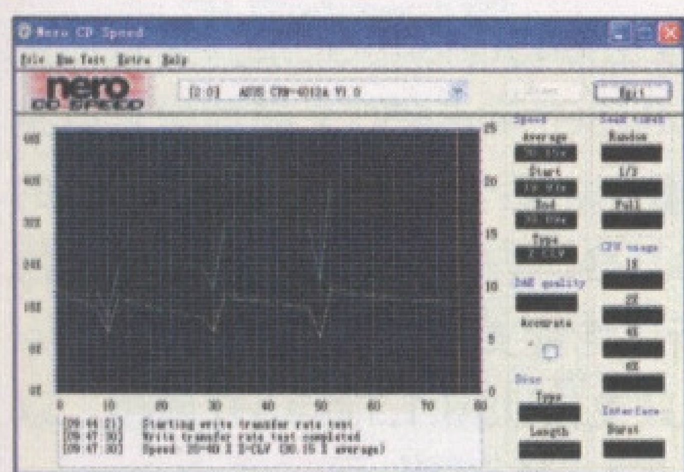
前不久，华硕推出了40×的刻录机：CRW-4012A。我们拿到华硕的送测样品时，40×的CD-R盘片在中关村还很难找到，即使32×的也不多见。其实对于普通消费者而言，这个消息最大的好处就在于：它预示着相对低速的24×、32×刻录机又要降价了。

这款产品包装十分精美，背面还图文并茂地讲解了产品所采用的FlextraLink（废片终结者）防刻死技术和DDSS II（第二代双动态悬吊系统）减震技术。包装内除了常规附件外，还有一枚紧急弹出插针，用来配合退盘孔使用，足见厂商的体贴。CRW-4012A的面板设计得很有特色，上有绿色读盘灯和红色写盘灯，仓门右上角标有40×12×48×字样。这款华硕刻录机使用了3项重要技术：FlextraLink是华硕独具的防刻死技术，原理和其它防刻死技术基本类似。实际刻录时，盘片和刻录机都会受到温度、湿度、灰尘等环境因素的影响，华硕研发的FlextraSpeed（智慧型烧录速度调整）技术正好解决了这一问题，它能根据刻录情况来实时调整刻录速度，使刻录过程平稳进行。由于刻录机马达转速越来越高，致使震动越来越大，华硕将减震装置悬挂于光头组件的下方，以达到更好的减震效果，这就是DDSS II技术。

为更有效地克服长期以来一直困扰着刻录机的盘片兼容性问题，华硕联合了50家重要的光盘制造商，为他们的产品建立了资料库，刻录前刻录机会根据库中的信息预设激光强度，以达到最佳刻录效果。不过由此也产生了另一个问题：对于已在资料库中注册的产品，刻录机会严格按照其指标进行刻录，这样超容量刻录和超速刻录就都无法实现了，如果想超刻的话可以找一些不太知名的品牌来试试。

我们先用Nero CD Speed 0.85e Beta对刻录机进行测试，从测试曲线可以看出，它在刻录及复写的过程中表现都相当稳定，由于刻CD-R时采用Z-CLV的方式，所以速度是逐步提升的；我们注意到，华硕将加速过程中的阶段数增加到4个，这样做是为了能在提高速度的同时保证刻录质量。

我们用于实际刻录测试的数据总量为618MB，共6673个文件。由于没有在市场上找到40×的CD-R盘片，我们用一款常见的普通品牌24×CD-R来测试（这样是为了避开资料库实现超速刻录），这种盘片质量还不错，成功地在40×下完成了刻录，耗时3分36秒，并可顺利读取，这个速度是相当快的。CD-RW刻录的测试耗时6分48秒，也基本符合产品指标。为验证刻录机对盘片的兼容性，我们又找来不少其它品牌的CD-R及CD-RW盘片进行测试（使用盘片标称速度），大部分盘片表现良好，但还是出现了个别品牌的CD-R或CD-RW刻完无法读取的情况。看来建立资料库虽为解决盘片兼容性问题开辟了一条新路，但并不能达到理想状态。



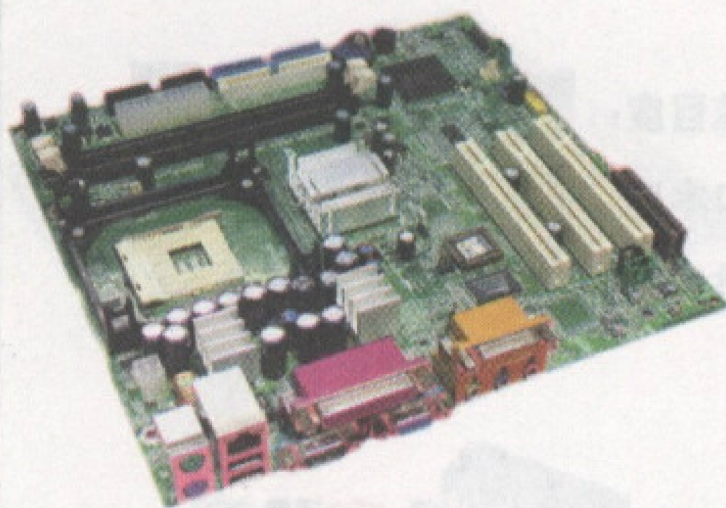
Cd-R刻录曲线

为考察FlextraLink技术防刻死的能力及其接缝算法的准确性，我们进行了更“变态”的测试：将刻录机的“DMA”模式关闭，在刻录Audio CD的同时下载软件、收发E-mail和播放视频文件，再运行三个大的应用程序。结果令人非常满意，刻录成功完成，且听完整张Audio CD也未发现任何“爆音”。

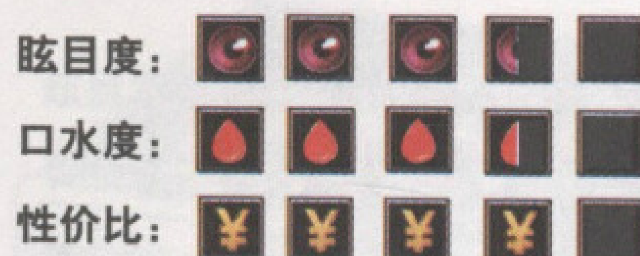
CRW-4012A的读盘能力一般，且噪音和震动都较大，有时还会出现“自己刻的盘自己读不出”的情况，好在出现这种问题时，其它光驱一般可以读取。

编辑点评

华硕这款CRW-4012A刻录机具有很高的刻录速度及很好的稳定性，除去盘片兼容性上的一点小问题，它的性能还是相当出众的。但该款产品的读盘能力不是很理想，且DDSSⅡ也未能完全解决读盘时的震动问题。由于是新产品，它的售价目前还比较高，如果不是急于购买的用户，建议待其稍微降价后再作考虑。



厂商：微星科技（MSI）
上市：2002年5月
售价：1000元
附件：驱动光盘、IDE/软驱线。
推荐：注重性价比和稳定性的普通商业用户。
咨询电话：021-52402018

眩目度：

口水度：
性价比：



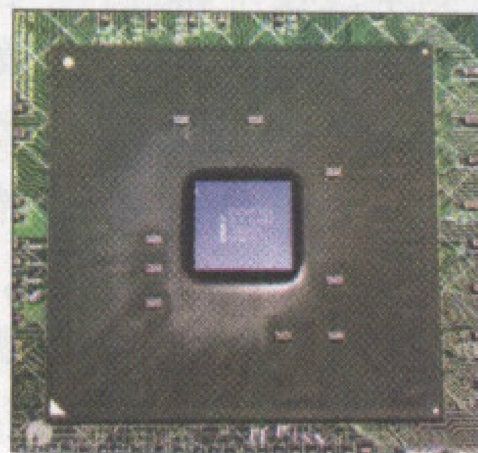
答笛

微星MS-6526 i845GL主板

Intel的Pentium 4处理器从2000年底推出至今已有一年多，已在市场上牢牢地站稳了脚跟，其间经历了从Socket 423到Socket 478接口，从Willamette到Northwood核心的发展变化。最初的P4定位于高端，与之搭配的850主板和RDRAM内存的价格也非常昂贵，其性能表现也与运行频率不相称，因此当时叫好不叫座。而到今天，随着P4处理器价格的大幅降低，大量采用Intel 845/845D、VIA P4X266（A）、SiS645（DX）等P4芯片组的主板相继推出，Pentium4+DDR组合已全面占领了主流市场。

然而，在低端市场上，尽管Tualatin Celeron处理器在性能上已与AMD的Duron不相上下，但“古老”的架构严重限制了其未来的发展。Intel将在今年下半年推出核心为“Willamette-128”的Pentium 4 Celeron处理器，以取代目前Tualatin Celeron的地位，但如果没有物美价廉的整合芯片组支持，恐怕很难在低端市场迅速普及。

另一方面，在OEM市场上，由于一直缺少P4整合图形芯片组的主板，整机厂商们推出的机型都需要采用独立显卡，不利于降低成本。后来VIA和矽统相继推出了P4M266（整合Pro Savage8）和SiS650芯片组（整合SiS315）这两款P4平台的整合芯片组，但前者尚未得到Intel的正式授权，后者虽有授权，稳定性和兼容性却还有待时间考验；而且矽统在用户中的名声显然不如Intel和VIA响亮，这也使得整机厂商们选择时顾虑重重。




整合图形核心的GMCH芯片，采用的仍是FC-BGA封装工艺。

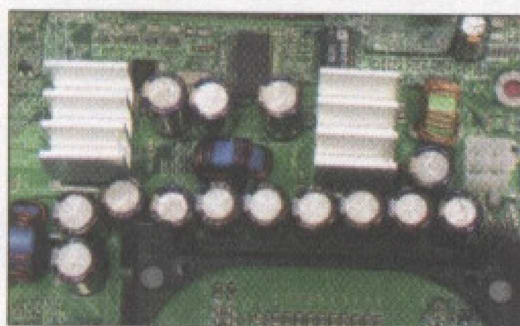


ICH4南桥，也许因为支持USB 2.0的缘故，面积比过去的ICH2大了不少。

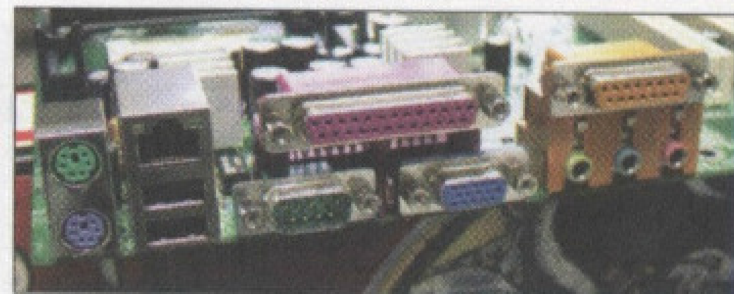
面对这一广阔市场，Intel自然不会坐视不理，他们的解决方案就是推出i845G/i845GL系列整合芯片组。上期“硬件评析”栏目中已详细介绍了Intel 845G芯片组的规格，而i845GL和i845G之间的主要差别就是：前者不支持外接AGP显卡，仅支持400MHz的系统前端总线（FSB），后者则能支持533MHz的FSB，并提供外接AGP显卡支持。如果说i845G相当于过去的i815E，i845GL则是不带外接显卡支持的i810，但因为它们采用同样的ICH4南桥芯片，所以均能支持USB 2.0。不久Intel还会推出一款更加简化的i845GLL芯片组，使用只支持USB 1.1的ICH2南桥，以进一步降低成本。


集成的Intel 82562ET网卡芯片

由于i845G/GL芯片组在我们截稿前尚未正式发布，所以晶合实验室拿到的是一块微星的i845GL工程样板。其型号为MS-6526，背面贴有“Sample”标签，芯片上也可见到“ES（Engineering Sample，工程样品）”和“Secret（秘密）”的字样。包装盒内只有一张刻录的驱动光盘和IDE/软驱线，正式上市的产品应该会有说明书等附件。


CPU供电部分

从外观和设计上看，该款i845GL主板似乎更像是为OEM市场准备的：它采用了绿色Micro ATX小板，带有3条PCI、1条CNR和2条DIMM内存插槽；CPU插槽附近分布着10多颗2200μf和1500μf的大电容，稳压管上还加上了大个头的散热片；主板上带有AC'97声卡，并通过集成的Intel 82562ET芯片提供10M/100M网卡功能；由于南桥为ICH4，故这款主板支持6个USB2.0接口。虽是工程样品，但整块板子干净整洁，做工透出大厂风范。BIOS中的外频设置很少，仅有100/101/


I/O接口一应俱全

108/114/120/123这几种，倒是很符合商用和OEM产品的习惯。

测试中，我们给i845GL显示核心划拨8MB显示缓存（BIOS默认值）。为便于对比，我们采用一款i845D主板+GeForce2 MX运行同样的项目，下面来看看测试结果：

硬件平台	
CPU	Intel Pentium4 2.0GHz（Northwood，Socket478）
主板	微星MS-6526（i845GL工程样板）/i845D主板
内存	三星PC2100 DDR SDRAM 128MB×2
硬盘	希捷酷鱼四代 60GB
显卡	主板内置/GeForce2 MX 32MB标准版
软件环境	
操作系统	英文Windows 2000 Professional + SP2
显卡驱动	Intel 845G/GL芯片组显示驱动6.13.01.3055版 nVIDIA公版雷管XP 28.32
主板驱动	Intel芯片组INF驱动 4.00.1009版 Intel Application Accelerator 2.2 Beta版
其他	DirectX 8.1英文版
桌面设置	1024×768的32位色@85Hz

测试成绩表

测试项目/主板		微星i845GL	i845D
基准测试			
Sisoft Sandra 2002 te	RAM Int Buffered aEMMX/aSSE Banchwindth	1686	2027
WinBench99 v2.0	商业磁盘性能	14500	14300
	高端磁盘性能	31100	31200
CC Winstone 2002		31.1	32.9
Business Winstone 2001		53.8	59.8
图形性能			
3DMark2001 SE Pro	1024X768的32bit	1522	2788
	800X600的16bit	2221	4716
QuakeIII v1.30 DM6	Normal 640X480	100.4	210.2
	High Quality 800X600	34.2	89.7
	High Quality 1024X768	24.8	68.4
PCMark2002（CPU占用率%）	ASF Playback Low	11.8	14.9
	ASF Playback High	40.3	38.9

由于i845GL的整合显示核心要占用一部分系统内存作显存，因此对系统整体性能有一定影响。i845GL的内存带宽得分比i845D低了17%，但与我们过去测过的P4M266相比已经不错了。在Winbench99的磁盘测试中，i845GL主板表现出了优异的性能，与i845D主板不相上下，商业磁盘性能甚至超过了i845D，这应当归功于新的ICH4南桥。

在代表整体性能的测试中，i845GL主板的CC Winstone2002成绩比i845D+GeForce2 MX的组合仅落后5%；而Business WinStone2001性能差距则要大一些，达到10%左右，主要原因应当是i845GL内置显卡的2D性能与GeForce2 MX有一定差距，但这样的成绩对于一款面向低端和OEM市场的整合型主板已相当不错。

作为一款整合了显示核心的芯片组，i845GL内置显卡的3D图形性能应该是大家比较关心的。前一段时间有传闻说i845GL内置显卡的性能与GeForce2 MX400比较接近，从测试结果看并非如此。与GeForce2 MX标准版相比，i845GL在3DMark2001 SE中的得分只有前者的47～55%左右，16bit下的差距更大一些。OpenGL方面，Quake Ⅲ v1.30中，i845GL内置显卡的成绩基本上不到GeForce2 MX标准版的一半，且分辨率越高差距越大。由此看来，i845GL内置显卡的3D性能比GeForce2 MX200都要稍逊一筹，基本上只相当于TNT2的水准。但从Quake Ⅲ Normal模式下超过100fps的表现看，其内置的整合显示核心基本够用，在中低分辨率下对付一般3D游戏还是没有问题的。

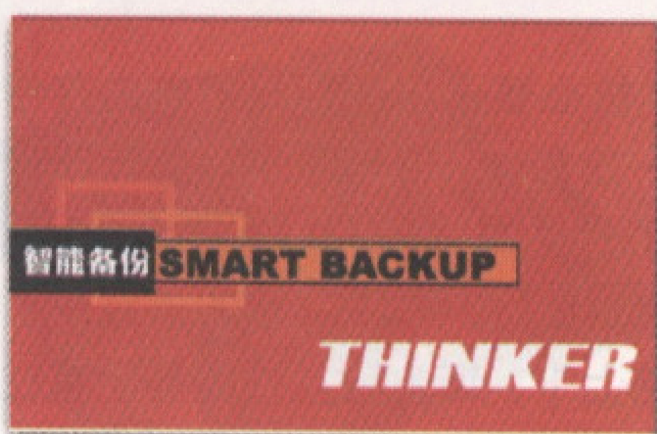
虽然i845G芯片组的显示核心具备硬件MPEG2解码能力，但在PCMark2002的视频回放测试中表现一般，“ASF Playback High”下的CPU占用率较高，和GeForce2 MX标准版处于同一水准，不知是否因为驱动还不成熟的缘故。

由于这次微星送来的i845GL主板只是工程样品，工作在100MHz外频下，虽然DDR内存工作在133MHz下，但核心/显存的频率仅为100MHz，且不能调整，一定程度上限制了图形芯片性能的发挥，估计正式产品的图形核心频率能有所提高，3D性能会随着驱动的完善有一定改善。另外，i845G能够支持133MHz外频，性能表现应当会更好一些。

这款微星MS-6526主板尽管只是工程样品，但在测试中表现得非常稳定，且整体性能不错，基本达到i845D主板的水准，在面向低端和商用市场的整合型主板中应属于佼佼者；其整合显卡的速度虽不如传说中那么神奇，但对付普通应用软件和3D游戏已完全够用。微星还有一款采用i845G芯片组的845G Max主板，提供了533MHz FSB、独立AGP显卡支持和RAID功能，想必会更受DIY用户的欢迎。

编辑点评

相对于SiS650和P4M266芯片组来说，Intel的整合芯片组在兼容性和稳定性方面应能给予用户更大的信心，而且从这款微星i845GL主板的功能和性能表现来看，它很有希望受到整机厂商和商业用户们的青睐，成为组成“平价P4电脑”的利器。P



厂商：北京先开信息技术有限公司
上市：2002年5月
售价：98元
附件：1CD、说明书、回函卡、正版用户卡
推荐：普通电脑用户

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 王辰

智能备份

现今，电脑已渗透到我们的日常生活里，不知不觉中，这台机器已越来越多地装载着我们的心血、财富和隐私。对于电脑用户而言，硬盘上各种数据的重要性已远远胜过电脑硬件本身，于是电脑资料的备份问题越来越受到人们的注意。CA总裁王嘉廉去年在接受媒体采访时曾这样说过："未来趋势就是存储+资讯安全，而备份+防毒则是最基本的服务。就目前而言，资料备份成长最快。"

本次测试的产品就是北京先开公司制作的一款个性化智能备份软件。在安装过程中我们发现该软件不能自由选择安装目录，虽然它所用硬盘空间很小，而且这也是以前很多国内电脑软件的通病，但从今天的角度看，再出现这样的问题实在有些遗憾。不过好在该软件在备份运行时，可以自行选择备份文件的存放地点。

运行《智能备份》后我们发现，该软件中内置了一种备份任务，即驱动程序备份。另外，还内置了电子邮件备份，网络环境备份，系统文档备份，系统环境备份，Office设置备份，OICQ聊天记录备份和证券之星离线资料备份7个任务模块。

驱动程序备份任务可以实现对各个平台（现指定为Win98/Me/2000/XP）的驱动程序进行备份和恢复。当操作系统所有的硬件设备驱动程序被安装好后，就可进行驱动程序的备份工作。此时，执行该任务就能自动检测系统内已安装好的硬件设备，并且让用户选择备份的设备。等一切工作完成后，《智能备份》就可把系统中选中的硬件设备驱动程序的所有文件，都备份到指定的存储设备上，以便将来可用备份数据包进行驱动程序的恢复工作。当用户重新安装了操作系统之后，可使用驱动程序备份包进行驱动程序的恢复过程。



电子邮件备份在该软件中只是针对Outlook Express和Office OutLook。目前Outlook Express常用的版本具有多用户管理功能，因而我们必须在备份之前，选择特定标识的邮件进行备份，对于多个标识，需要多次备份，才能达到完全备份的效果。对于OutLook用户，则须备份"Office 设置"中的"Outlook 设置"，这样不仅可备份和恢复电子邮件，而且还可备份和恢复其他功能，如计划、任务、事务提醒等。

系统环境备份功能和我们传统概念上的如GHOST等软件的系统备份并不是一个概念，它主要指对一些常用输入法的词库和IE收藏夹等进行备份。由于这些内容通过自己手动也能较易实现，所以一般的备份软件是不提供的，但对于较多不精通电脑的用户来说，这项功能还是有一定意义的。

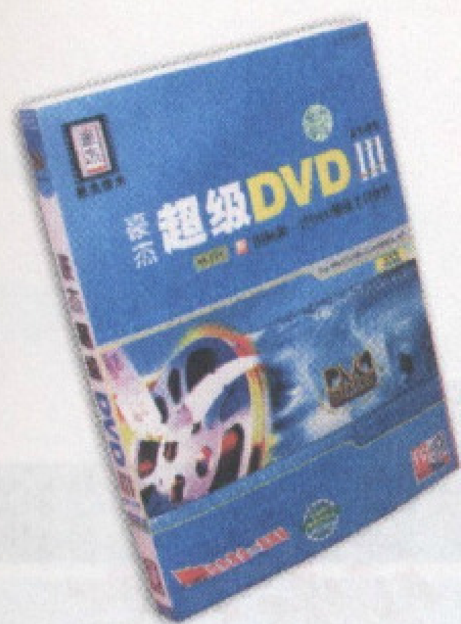
系统文档备份的主要功能就是备份"桌面"和"我的文档"；OICQ聊天记录备份这项功能如果配上闪存，对于经常在网吧聊天的人群还是有一定吸引力的；Office设置备份功能我们应用后发现，其最突出的是可以备份Office 2000中自己设置的各种模板；网络环境的备份主要是备份网卡设置、IE设置和拨号网络设置。这几项功能应该说意义一般，特别是备份拨号网络设置和Outlook设置，可将邮件和拨号的密码完整地备份出来。这里所引生的安全问题应当引起足够的注意，特别是不要随意让外人在自己的机器上使用该软件。

根据介绍，《智能备份》还内置了备份模块升级接口。以后用户可不断从网上下载新的备份模块，如某个杀毒软件的病毒库，甚至某个游戏软件的存档记录，某软件的新增功能模块等。由于该功能还未启用，我们没有进行测试。

另外证券之星离线资料备份功能，可能对于炒股用户还是具有一定诱惑力的。

编辑点评

该软件在备份和恢复的使用上非常简单，易用性不错。我们使用后的感觉是：如果用它和GHOST配合使用效果还是不错的，用GHOST恢复整个系统，用《智能备份》恢复一些个性化设置，可在最短时间内完成自己机器的功能恢复。另外对于经常异地办公的人士，配合移动存储设备应该说能带来很大的方便。



厂商：北京世纪豪杰计算机技术有限公司
上市：2002年4月
售价：256元（促销价68元）
附件：使用手册、用户注册卡
推荐：配备DVD-ROM的普通电脑用户

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 黄志昕

豪杰超级DVD Ⅲ

豪杰公司的超级解霸系列一直走在同类产品的前端，从一开始的VCD播放器，到后来的综合性媒体播放器，豪杰一直是一步一个脚印，其产品也得到国人的一致推崇。不过近一年多的时间里，各种媒体播放器纷纷涌现，豪杰一直引以为豪的纠错能力似乎也已不是竞争的焦点了。就在这时，豪杰又推出DVD播放软件，不过它一直是以测试版或附赠版的形式出现，这样做的原因也是因为市场上DVD-ROM的销量还不大，没有成为主流。

这次晶合实验室收到独立包装的豪杰超级DVD Ⅲ，这是一个多语言版本（包括简体中文、繁体中文和英文），并且还附送精彩生活系列软件，该软件可以帮助你更好处理家庭事务。其实，这次豪杰推出的超级DVD Ⅲ共有5个不同版本。

安装软件后的第一个感觉就是界面比以前好看多了，全新设计的皮肤，不但形状各异，而且颜色也很亮丽。主体程序一共被分为三部分：DVD纠错版、DVD导航版、DVD音频版。纠错版主要用来播放各种影碟，特别是“烂盘”，豪杰独创的“Direct DVD-ROM”技术可以有效防止“死读”；导航版则可支持更多的文件格式，不但可以看影碟，还可以播放近百种音频、视频文件；音频版顾名思义，它主要用于播放各种音频文件及CD。比较奇怪的是这三部分无论是在功能上还是在支持格式的种类上都具有重叠性。我们认为不如将它们合并或是去掉重复的部分，这样一来既减少程序占用的空间，又不至于令用户在播放某一种媒体文件时举棋不定：倒底用这三个中的哪个播放效果更好呢？

软件提供异常丰富的多声道设置项目，在这一点上绝大部分同类软件不可匹敌，除了支持5.1模式的6声道环绕立体声外，甚至可以支持影院、剧场中经常采用的8声道环绕，可选的连接模式也有20多种，而且为了方便用户还用图示来表明当前所选择的连接方式。通常多声道环绕在音箱连接时比较繁琐，也很容易接错，如果接好了一试音发现不对，再重接又要“大动干戈”。不过现在有了“音箱软连线”的功能，你就不用再担心了，即使接错也可以通过软件来纠正，方便快捷。另外，超级DVD的帮助做得相当出色，是一个互动式的演示程序。

豪杰首创的背景播放技术是一个很有意思的创意，它试图让用户边工作边娱乐。但经过实验，我们发现效果并不理想，如图，大家可以清楚地看到背景画面和记事本中的文字都很不清楚，如此边工作边娱乐，恐怕哪样也做不好，希望此功能在下一个版本中能够得以改善（我们这里暂且不讨论大家是不是可以一心二用的问题）。

豪杰超级DVD还提供不少格式转换的工具，用户可在MPEG、VCD和DVD间任意转换，而且无论是速度还是质量都相当不错。下面是我们测试的最关键部分——看看它的播放效果倒底如何。我们测试时所使用的声卡是SB Audigy，音箱是漫步者S5.1。为了和同类软件对比，我们还找来了一直非常流行的WinDVD，版本为3.1 Multi-Channel，使用的影片是《勇敢的心》DVD版。相比之下，WinDVD的功能及设置比较单一，不过对于一般用户也足够了。播放时感觉WinDVD的亮度要明显优于超级DVD，而超级DVD的对比度又比WinDVD好一些，可以说各有千秋。但在音频回放上超级DVD就败下阵来，重低音显得有些失真，高音部分也不是很明亮，并且有较明显的杂音，而这些在WinDVD中都感觉不到。看来在播放效果方面超级DVD和老牌国际产品相比还有一定的差距。



编辑点评

这次豪杰新推出的超级DVD总体上说相对以前的版本有了不小改进，功能也非常强大，设置项之多也在同类软件中绝无仅有，但在音频及视频的播放效果上还应该进一步加强。背景播放是一个很好的创意，但要达到实用的程度还有一段路要走。虽然超级DVD的各个版本都捆绑了不同数量和种类的软件，但价格上仍然偏贵，促销价还可以接受。

2002国内IT认证考试现象透析

使徒的灿烂微笑

一直以来，我都分不清什么是使徒，什么是信徒。只是从一些游戏或卡通中捕风捉影，感觉所有使徒都是绿毛大眼的怪兽，而信徒则是在这些庞然大物面前拜倒的痴迷人众。怎知这只是被某些人扭曲了的形象，原本使徒是来自于《圣经》，来自于耶稣的教义。

字典中给使徒的定义是：耶稣派遣的或早期耶稣教团体派遣的到别处去传教的人。而《圣经》新约《使徒行传》中，一个个故事告诉我们，使徒不但首先是一个虔诚的信徒，而同时还肩负着传播教义等很多特定的使命。

看起来这和本期的专题好像毫无关系。而实际上许多已经通过了某些认证考试的人不但正在运用并崇信着自己所学的知识，而同时他们也用自己的身体力行向后来者展示着在考试后所具有的能力和认同。

其实，每个人还在孩提时代时都好像是一张白纸，随便站在一个原点，便可以走向四面八方。但随着不断的学习和成熟，人生的方向单一了，道路也狭窄了。到大学毕业时，所学的专业束缚了你，你可以强烈地感受到自己的生命将只能沿着一条在短短四年中便已决定的轨道。也许，你曾想走上新的起点，但学历、知识、经历……终于你发觉自己走不了了，这是很久很久以前早已决定的……

忽然，一线光明从地平线慢慢升起，原来你还可以重新学起、重新选择，只要你能通过某种并非由国家所定的考试，你就可以走上新的道路。但站在一个个通往这些道路的大门前，你又一次迷茫了，因为你无法知道哪一条才能真正让你走到更远的地方。你只能闭着眼，无畏地走进。

你的无奈与勇敢，不禁让我想起了《神曲》，想起了守护天使在打开神圣之门的锁时，向但丁所说的一句：“进去吧，但我要向你们说清楚，谁要是回头看，谁就得回到外边。”

于是，你只能不断地前进，也许找到了光明，也许走入了另一个黑暗境地，但无论如何，你都成为了某些人，某些公司的使徒，他们要你和天国守护者——使徒彼得一样告诫世人：“与其把门锁错，毋宁把门开错，只要人们拜倒在我脚前就是了。”



■本刊记者 司马平安
cooper@popsoft.com.cn



开篇：我的梦想与你的需求

王莹，女，24岁。她是记者的一个朋友的朋友的女朋友。之所以通过长长的关系链找到她，是因为她目前正在国外的一所名校就读，却正在国内进行某认证考试的培训。

出国镀金的人，记者见过不少，而出国后却要回国学习的，就实属少见了。原来，这个眼睛大大的女孩子在国内所学的专业是英语，而良好的英语水平虽然给了她可以出国留学的基础，却也决定了她在国外只能继续学习一些诸如历史、文化等方面的文科课程。一般来说，学习这些专业的中国人在国外都很难找到一份令自己满意的工作。另外，抱着古书、走进沙漠、握着一块已有千年历史的骨头，这些对人类而言虽然极有意义，但对一个梦想出国留学，并能得到富裕生活的都市少女来说，现实与梦想的差距显然太遥远。因此，她选择了改行，而通过某些IT业内的认证考试，是一条可以令她在那些金发碧眼的人群中生存的捷径。于是，她离开了她所学习的专业，离开了那个正在培养她成才的导师。

在她之前，许多同样来自中国的“师哥”已经这样做了，而在她之后，她的导师在气愤之余表示：“再也不要这样的中国学生了。”这可不是她所要考虑的问题，因为她的眼睛已紧紧地盯住“考什么”与“如何考”了。

在经过无数次分析与比较之后，最终她选择了一项最贵的认证。原因很简单：一旦通过便代表着未来将具有高薪的保证。但对于正身处国外的她而言，高额的考试费用与培训费用却是她所承担不起的，另外一旦失败，她将一无所有。不过好在国内在这两方面却表现相当“成熟”。不但培训费用较国外低许多，一次通过率也让国外的很多“笨”学生感到羡慕。

她毅然回国，决定在国内学，到国外考。距离她考试的日期不远了，很快她就将飞往大洋彼岸的那个国度。临走前，她向记者透露了自己选择认证考试的初衷：“通过这个认证，许多人在国外都拿到了10万美元以上的年薪……”记者用笔记下，并把这归结为：高薪的诱惑。

邢磊，男，46岁。他是我国某外资IT企业中负责人事的主管。对他的采访很短暂，因为记者只想从他那里了解一点，那就是：那些通过认证的人才对一个已经成熟的企业而言究竟有多么重要。

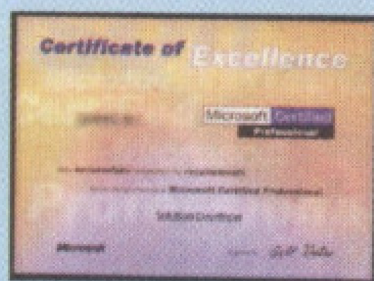
于是，记者首先便问：“你们这里有多少通过认证的人员？”他的回答是：“很少。”“是因为国内这样的人才紧缺，很难找到么？”“那倒不是，主要是因为，经过多年的发展，我们公司自己已培养出了很多人才，因此对相关职务的需求本就不多。另外，国内目前各种认证考试的管理也比较混乱，许多通过了某项认证的人到我们这里试用后，所表现出的实际能力很难让我们满意。因此，并不是通过认证的所有人都可以在我们这里得到工作。”接着，记者又问：“那么，你们这里有认证证书的员工是不是可以拿到比普通员工更高的工资呢？”“这个问题我不太方便回答，因为我们这里每个员工的工资都是保密的，不过我可以告诉你，能力是我们衡量员工价值的唯一标准，一个有认证的人即使在最初面试时获得了很高的工资保证，但如果他在工作后没有表现出相应的能力，那么他在公司中就绝不会有更好的发展前途，甚至可能干不了几天就被我们开除了。”

从对邢磊的采访中，记者总结出了第二个关键点：能力的需求。

员工要求高薪，而企业需要能力。通过这两者你可以感受到，认证考试最根本的意义应该在于：一个人通过考试的过程中获得了比较高的能力，这种能力体现了他的价值，而只有这种自身已具有的价值才能给他带来真正的高薪。

可我国目前各种认证考试的现状所反映出的究竟是什么呢?

各种认证考试简介



一、微软认证

1.微软认证方案开发专家（MCSD）

能力体现：能够使用Microsoft开发工具、技术、平台和Windows DNA体系结构设计和开发前沿的商业解决方案。能开发包括桌面应用程序、多用户、基于Web、N-tier（N层）以及基于事务的应用程序。证书包括了从商业需求分析到解决方案的维护的各项任务。

适用人员：软件工程师，软件应用工程师，软件开发人员，软件顾问。

考试要求：需要通过四门考试。

必考科目：

Analyzing Requirements and Defining Solution Architecture

Desktop Application（VB6.0 or VC++6.0 or VF6.0）

Distributed Application（VB6.0 or VC++6.0 or VF6.0）

任选科目（1门）：

Distributed Application VC++6.0

Desktop Application with VC++6.0

Designing and Implementing Database with MS SQL Server 7.0

Designing and Implementing Commerce Solutions with MS Site Server 3.0

相关信息：http://www.microsoft.com/mcp/cerstep/mcsd.htm

2.微软认证的数据库管理员(MCDBA)

能力体现：能够利用SQL Server创建企业级数据库应用方案，对SQL Server数据库环境实施有效管理，以及利用SQL Server开发数据库应用程序。

适用人员：适合于设计物理数据库、开发逻辑数据模型、通过Transact-SQL创建数据服务、管理和维护数据库、配置和管理安全、监视和优化数据库、安装和配置Microsoft SQL Server的个人。

考试要求：需要通过四门考试。

必考科目：

70-215 Installing,Configuring and Administering Microsoft Windows 2000 Server

70-028 Administering Microsoft SQL Server 7.0

70-029 Implementing Databases on SQL Server 7.0

初探：我国各种认证考试现状

一、自学成才

“我们见过太多的IT专业人士为了取得事业上更大的发展，不惜付出高昂的培训费用、大量的时间和精力以期获得各种国际IT认证证书，但由于这些国际IT认证难度较大，常常无法顺利获得认证，徒劳无功！

IT认证资源**站作为中国领先的专业IT认证资料提供商，依托雄厚的技术实力，从1999年开始提供网上IT认证培训业务。其产品CoolCram系列考试强针对性资料，已先后帮助众多人士成功获得国际IT认证,得到所有用户的一致认可和称誉。使用资料的通过率保持100%。

我们保证您一次通过Microsoft的MCSE、MCDBA、MCSD，Cisco的CCNA、CCDA、CCNP、CCDP、CCIE等国际IT认证考试。您只需要花10～12个小时学习CoolCram资料，您就能以高分一次通过考试，轻松获得认证，取得更好‘前’途！”

这是一段出现在我国某IT认证资源网站首页上的信息。第一次看到时，记者还感到有些惊讶，因为很难想象这些曾难倒无数学子的认证考试，竟然可以在10～12个小时的短暂学习后便能轻松通过。记者当时的感觉是：这一定是虚假广告。但是，随着调查工作的逐级深入，记者发现确实存在种种办法可以让考生简单通过。

其实，国内类似的网站还有很多，而这些网站的共性是都会为考生提供所谓的“题库”。一般来说，“题库”的价格是根据考试的难度而定，考生可以通过“银行汇款”和“当面交易”的方式得到自己需要的内容。

那么究竟为何这些题库可以保证考生在短时间内一次通过呢？这就要从IT认证考试的内容说起了。

IT认证考试与一般的考试不同。我们都知道，高考后国家一般都会公布考试的内容，因为下次考试绝对都是由命题老师新出的题目，而IT认证考试一般都采用机考的方式，题目是从一个大题库中随机抽取的，命题人只是不断地向其中补充新的题目，因此这类考试不允许考生将考题带出考场。而这些网站就是通过种种非法手段得到了考题。这就难怪，在IT认证考生中会流传有这样的顺口溜：“网上花钱买试题，打印出来不用看，边考边对对出来。”

有关这一问题，一位业内知情者向记者透露：“最初的作弊手段是通过截屏技术把题库‘Down’下来。后来，由于管理越来越混乱，有些人则直接从服务器上把题库‘Down’下来了。”

针对这种作弊行为，IT厂商和考试服务商也采取了一些相应措施，譬如学员在考试过程中停留时间过长(超过正常时间)就会被停考，以及要求所有的考试中心安装摄像监控设备等。但“道高一尺，魔高一丈”，Vue中国公司总经理宋舟先生曾这样向记者表示：“Cisco新的考试系统出台以后，一些考试中心开始把本来用于监视考场的摄像头用来摄取考题。”（Vue是提供

全球性考试代理服务的公司之一，它的作用是为各类IT认证提供考试的系统平台和覆盖全球的考试中心。）我国目前的IT认证考试混乱现状，由此可见一斑。

其实，漏题现象会给一个认证考试成绩的可信度带来什么样的影响，我们可想而知。而更可怕的是几乎在每一个提供这种考题的网站中，我们都可以见到大量的来自全国各地学员的感谢信……

由此，也引出了两个新的问题。一是这种背考题的方式可以让考生从中获得什么样的能力？二是对那些有试验考试的认证科目，这些人又是如何通过的呢？

要解决第二个问题，我们不妨一同看看目前可以给考生提供上机试验服务的培训中心。

二、严格培训

在北京的一家培训中心，记者第一眼便注意到了贴在门上的一段话："懂得一般的计算机常用操作，并对计算机有浓厚的兴趣的人皆可报名……命中率100%，绝对包过……"看到这里，记者不禁捏了捏口袋里的采访提纲，决定放弃原有的采访计划，而改扮为一名准备参加辅导的学生。

这家培训中心的报名处装修得不错，看似随意摆放的沙发被枝叶繁茂的散尾葵分隔开来。也许是因为人不多，这里没有类似银行中一样的护栏将报名者挡在柜台之外。相对轻松的环境，给人一种开朗、明快的感觉。几个学生模样的人正坐在沙发上与与接待人员攀谈着，一边谈，一边趴在茶几上填写表格。

记者选择了角落里的一个位子，刚坐下，一位身着蓝衣的小姐便走了过来，微笑着问："您好，我姓刘，请问您是来参加培训的么？"由于记者并不能真的填表、付款，因此犹豫了一下，答道："我不是学计算机专业的，但打算考微软的MCSE，所以先到你们这里了解一下情况，不知参加考试有没有什么要求？"

"只要您有一定的英语水平，差不多2级就可以了。"

"这样就能考了么？我听说MCSE在正式的培训守则中要求需要超过两年以上的网络管理经验才可以学习，你们这里有这种要求么？"



"那是在国外的要求，国内一般都没有这种要求。"

"噢，那参加你们的培训班要多长时间呢？"

刘小姐拿出一份材料，对我说："这是我们的介绍，辅导时间和价格您先看看吧。"

记者粗略地浏览了一下，发现MCSE的培训班只有几十个课时，不禁指着那一行问道："这么短的时间能行么？"

"没问题，我们这里的辅导方式与一般学校的教学方法不同，我们是一个强化的培训机构，主要课程都与考试内容紧密结合。"

听到这里，记者的心中一震，急忙问："我看到门口写着100%包过，你们能做到么？"

"我们以前的学员都一次性通过了，这个问题你不用担心。"

"那你们这里的老师一定很好了？"

任选科目（1门）：

70-216 Implementing and Administering a Microsoft Windows 2000 Network Infrastructure

70-240 Microsoft Windows 2000 Accelerated Exam

70-015 Distributed Applications with Visual C++ 6.0

70-175 Distributed Applications with Visual Basic 6.0

以上为MCDBA 2000需考科目参考。

相关信息：http://www.microsoft.com/mcp/cerstep/mcdba.htm

3.微软认证的系统工程师（MCSE2000）

能力体现：能够为一个使用Microsoft Windows NT Server和服务产品Microsoft Backoffice的集成家族的大型计算机环境进行有效的规划，实现、维护和信息系统支持。能够利用微软的Windows NT或Windows 2000操作系统及其它微软Backoffice产品，实现构建、维护和支持信息平台。能部署、管理包括浏览器、代理服务器、主机服务器、数据库、信息系统及电子商务等部件的Inter-net/Intranet解决方案。同时还有能力在IT业中加强、部署和管理企业网、国际网。包括Browser、Proxy server、Host server、Daatabase、信息和商业要素。

适用人员：系统工程师，技术支持工程师，系统分析员，网络分析员，技术顾问。

考试要求：需要通过七门考试。

必考科目：

Installing,Configuring and Administering Microsoft Windows 2000 Professional

Installing,Configuring and Administering Microsoft Windows 2000 Server

Implementing and Administering MS Win2000 Network Infrastructure

Implementing and Administering MS Win2000 Directory Services Infrastructure

任选科目一（2门）：

Designing a Microsoft Windows 2000 Directory Services Infrastructure

Designing Security for a Microsoft Windows 2000 Network

Designing a Microsoft Windows 2000 Network Infrastructure

任选科目二（1门）：

Upgrading from Microsoft Windows NT 4.0 to Microsoft Windows 2000

System Administration for MS SQL Server 7.0

Implementing a Database Design on MS SQL Server 7.0

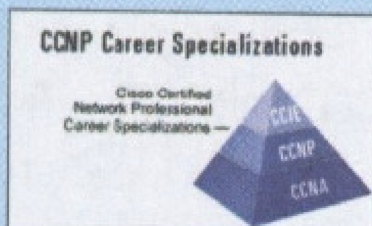
相关信息：http://www.microsoft.com/mcp/cerstrp/mcse.htm

4.微软认证各门通过的分数一览

考试号	题目数	时间	通过分数
70-210	50	150	540
70-215	51	120（+30）	660
70-216	55	130（+30）	620
70-217	45	110（+30）	651(66)
70-219	40(39)	215（+30）	613
70-220	40	215（+30）	675
70-221	40(39)	215（+30）	560
70-015	50	90	540
70-028	52	120	680
70-029	49	180	693
70-100	20	180	730
70-175	71	90	728
70-176	70	90	714

40（39）指题目数不确定，（+30）指在非英语母语国家有30分钟的加时。

二、思科认证



1.CCNA认证

课程内容：包括网络操作、不同联网产品间的区别、如何设计网络并排除故障及其它一般性知识等。

课程目的：对设计、建立和维护能够支持全国及全球性机构的网络原则和实践等项目进行培训。

能力体现：能够安装或配置一个网络，通过利用访问目录过滤，按需带宽（BOD）和按需拨号路由（DDR）等特性减少带宽和降低广域网成本的Internet访问解决方案，优化广域网，通过集成拨号连线和传统的远程局域网到局域网访问以及支持Internet电子商务和多媒体等新应用所需的最高水平的性能，提供远程访问。

2.CCNP认证

课程内容：一、路由和交换；二、广域网交换。

课程目的：培养安装、配置和维护大型的、复杂的多协议网络的专业能力。

能力体现：使用相关技术建立可扩展的路由网络，使用多层交换技术建立校园网，为校园局域网、路由交换广域网和远程访问改善信息流量、冗余和实施情况，开发和实施

刘小姐笑了笑，说：“当然了，这里的老师都是高薪聘请的，他们都是MCT级别，很有经验，并都有自己独特的教育方法，您就放心吧，保证能让您一次考过。”

“那么试验考试怎么办呢？我听说实验很难考。”

“首先，我们这里每个学员都配有专门的计算机。其次，实验考试与其它的差不多，我们这里有完全仿真软件，可以在考前就给你一个虚拟真实的环境。”

“我听说有能漏考题的培训点，你们这里有么？”记者压低了声音。

刘小姐看了看记者，只说了一个字：“行。”

紧接着，记者又问：“MCSE我可以自己考，不过思科的认证我听说比较难，你们能帮我安排替考么？”

听到这个问题，刘小姐有些犹豫，记者看了看自己今天的穿着，感觉还算抻头，于是又补充了一句：“钱的问题你不用担心，只要能不出危险，帮我考过就行。”

“行，你什么时候来直接找我，我帮你安排，不过你不要和别人说，否则出了问题你要自己担着。”

记者的问题都有了答案，于是决定结束这次暗访，可刘小姐却拉住记者，要求一定要填写一份“来访学员”的资料。记者在这本厚厚的名册中随便写了个名字，便匆匆离开了。

回到办公室，记者开始整理几日来明查暗访所获得的材料，种种以“通过”为目的的作弊手法，令人看来不禁触目惊心。据一位业内人士透露，目前参加考试的人中有50%都是靠背考题或请人替考才拿到证书的。在网上，记者随便找了一位已拿到证书的考生，请他讲讲自己的考试经验，没想到他的回信竟是这样的：“认证考试最简单了，你只要交钱就一定能过。考前我参加了辅导班，但临近考试时我的水平明显不够，不过没关系，我的老师给了我一份‘参考题’，并让我一定要在考前把答案背熟，当时我就感觉这一定是考题，没想到还真猜中了……”

看到一个又一个这样的回答，记者的心中不免流过了一丝寒意。一个问题强烈地跳出了纸面：这样的认证究竟认证了什么？

三、入门即可

通过认证考试，学员究竟学到了什么？掌握了何种技能？是否已具备了在这一行业中谋生的能力？这些问题的答案恐怕只有学员自己才知道。

李玲是另一个已通过IT认证考试的学员。她和很多人一样只用背诵便通过了考试。当记者问她：“通过认证后，你感觉自己学到了什么？”她茫然了，但还是直率地告诉记者：“我没学到什么。”“那你为什么还要交那么多钱，去学、去考呢？”“没办法呀，那些IT公司就认这张纸。”“你现在找到满意的工作了么？”“还没有，不过没关系，快了。”李玲漫不经心地说，“我们培训班的很多同学都找到了。”紧接着，记者给她作了一个假设：“如果你现在找到了一份工作，可上班后发现自己的能力不够，那怎么办呢？”“呵呵，没关系的，对我来说只要能进那些公司就足够了，至于能不能干，等工作以后再学呗，反正那些大公司都是进门难，出门也难……”

李玲的目标是进入IT企业，还有一些人是希望通过认证考试可以出国，他们的未来会如何，记者不敢妄自猜测。但通过以上的种种采访，记者强烈感受到目前国内的认证考试对于个人自身能力的“充电”毫无意义，充其量也不过只能给某些人的身体镀一层“金”。然而这层“金”在那些高级企业看来，又是否真的闪闪发光呢？

深入：各大公司对人才的需求

诚然，IT业对于许多年轻人来说，充满着期待与挑战。能够在一个成熟、稳定的国际IT大企业中获得高职、高薪自然也有着极强的吸引力，但这些都决不是仅凭一纸文书便可以换来的。

一、英特尔选人

英特尔的产品是计算机的“心”，无数人才汇集在这里，该公司招聘的主要对象是工程师。作为一家成熟的企业，英特尔公司的招聘极其严谨，对人才的要求也比较高。近几年来，该公司在国内所招的都是来自全国各重点大学的计算机系或电子工程系的研究生，而本科生一项很少涉及。另外，在英特尔公司中还存在一条不成文的规矩，即当有空缺职位时，公司会首先考虑在10天之内由内部解决，如果员工内部流动不能解决问题，则通过员工推荐的方式选人，一旦被推荐的人可以胜任该职位，推荐者还会得到一定奖励。当这两种方式都不能成立时，公司才会完全依赖外界的招聘。

英特尔招人的过程是这样的：首先在网上、报纸上打出招聘广告，或在选定大学召开招聘会。然后，将收集的简历由主管招聘的人整理后交各用人部门的经理审阅，经理选出其中条件较好的简历，通知应聘人面试。面试一般有3次，分别为技术面试、行为沟通能力面试，而最后一次面试会就工资、待遇等问题和被选出的应聘者进行沟通。目前，英特尔在复旦大学、交通大学等高等学府都设有英特尔实验室，由英特尔提供设备、奖学金。凡在英特尔实验室有突出表现的学生会在其招聘过程中被优先考虑。

与很多公司一样，英特尔对新员工会进行一段时间的培训，时间大概为一周左右。培训的内容主要是介绍公司的一些最基本的东西，包括公司的价值观、一些规范和纪律等，帮助员工尽早融入企业文化之中。在工作之后，每个员工可以根据自己的情况向公司提出培训申请，获批后培训费用将由公司全部承担，另外对一些工作有突出表现的员工，公司也会根据其工作内容主动给予一些培训，包括认证考试的培训和出国深造的机会。

二、微软招人

微软公司是世界软件业的霸主，其选人、用人方式与英特尔公司极其相似。所不同的是，该公司在中国的人才需求量相对较大，因此也就给中国的人才更多的机会。

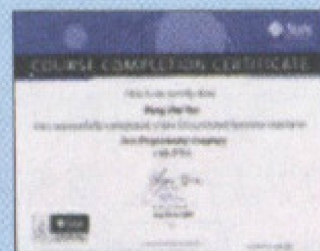
微软亚洲技术中心人事主管曾向媒体透露，他们提供的大部分岗位是技术支持工程师，占所有岗位的90%。目前这一岗位中大多数人才是由应届毕业生、研究生中招聘来的，其它一部分是从社会上招聘而来。微软对于从学校招聘而来的人和从社会招聘而来的人有着不同的要求。对于从社会上招聘

全球企业内部互联网，为在多协议客户服务环境下的思科路由器和交换机排除故障。

3.CCIE认证

参加CCIE认证需要至少具备两年对复杂的思科网络进行实施、配置、操作及故障排除的经验。因此记者对此部分不作详述。

三、SUN认证



SUN Java程序员认证（SCJP）

课程目的：

掌握如何使用标准Java Development Kit，V1.1（JDK）开发应用程序和Applets。在学会Java语言的语法以及如何使用Java来创建图形用户接口（GUI），事件处理机制等。

能力体现：

使用Java编程语言创建Java应用程序和Applets。

定义和描述垃圾搜集，安全性和Java虚拟机（JVM）。

描述和使用Java语言面向对象的特点。

开发图形用户接口（GUI），利用Java支持的多种布局管理。

描述和使用Java 1.1的事件处理模式。

使用Java语言的鼠标输入，文本，窗口和菜单窗。

使用Java的例外处理来控制程序执行和定义用户自己的例外事件。

使用Java语言的先进的面向对象特点，包括方法重载，方法覆盖，抽象类，接口等实现文件的输入/输出（I/O）。

使用Java语言内在的线程模式控制多线程。

使用Java的Sockets机制进行网络通信。

四、Adobe认证（ACE）



Adobe认证证书与以上认证不同，因为它是针对图形设计师、网页设计师、多媒体产品开发商及广告创意人员的。

Adobe认证证书可分为：Adobe单科软件产品通过证书和Adobe认证设计师证书，凡通过四门产品认证考试的学员，可获得“Adobe认证设计师”的称号和证书。获得证书的人可享受Adobe公司给予的特殊待遇，包括授权你在宣传资料中使用ACCD称号和Adobe认证标志，及在Adobe和相关Web网页上公布你的个人资料等。

来的工程师，微软要求他们在软件行业里有一方面的专长，而且比较重视他们的经验。而对于刚从学校毕业的大学生、研究生，微软则比较看重他们的综合素质。包括他们的数学功底、分析能力以及是否具有良好的学习能力以适应微软的需求。换言之，微软对社会上的人才要求在于经验与经历，而对于应届毕业学生则要求一定的培养潜质。

微软亚洲技术中心的招聘过程比英特尔公司更为复杂，因为无论你有什么样的认证，即使是微软的认证，你在应聘时首先都要通过笔试。只有笔试通过的人才有机会参加面试。面试分为四步，首先是由将来可能的同事来和你交谈以考察你的沟通能力，其次是部门经理和你谈工作中可能存在的问题，第三步是外籍员工和你交谈，以考察你的英语口语水平，最后是总经理谈收入待遇方面的细节问题。在这漫长的过程当中，每一个步骤出现问题，都会使你丧失在微软工作的机会。

比起英特尔公司，微软对新员工的培训更为系统，在一个集中、封闭的环境内，新员工将得到微软文化、与人沟通、英语写作与口语等很多在工作中必须具备的能力。另外，每年2月和8月该公司会有员工成绩评估，如果你表现足够优秀，就会得到加薪的机会。

三、思科选材

思科公司的认证考试是国际公认的最具影响力和效力的考试之一，但思科的招聘可并不仅仅是招那些通过了认证的人员，比起微软和英特尔，思科的招聘可谓不拘一格。无论是报纸、网站、猎头、人才招聘会，你都可以见到该公司的招聘广告。其中，猎头公司对思科的帮助最为显著，有统计显示目前该公司有大概30%的员工是通过猎头公司找来的，这其中包含有高层到底层的所有职位，另外还有大约10%的人才是通过员工互相介绍进来的。

思科录取应届毕业生的几率比较小，因为它要求员工有独挡一面的能力。对于那些通过了思科认证的学生，该公司在招聘时也有所保留，他们仅会从其中挑选一些人作为见习员工，通过一段时间的考察合格后才能升为正式工程师。

招聘的过程与以上两个公司相似，同样要经历最少5个人的交谈，这里就不作详述了。值得一提的是，思科的薪资结构由三部分构成：一部分为固定薪资，一部分是奖金，还有一部分是股票。因为在我国不能实现股票支付，所以该公司会根据一定的方式比照为现金支付给员工。股票薪酬是思科对中国员工最具诱惑的部分，因为股票是按国际一致的标准兑现的。另外，该公司每年都会做至少两次薪资调查，以适应员工获取较高收入的需要。

以上的三个公司，都是目前在IT业中最为知名的企业。他们在薪资待遇、员工培训等方面的种种举措不免令人向往。但是，由其严谨的招人过程我们也可看出认证考试证书虽然不是一无是处，但也绝不像某些人形容的那样：“拿到了证书，就等于拿到了走进这些公司的通行证。”

真正的通行证完全来自于你自身的能力认证。如果你想成为比尔·盖茨，不妨先问问自己是否具有他那样的才能。

最终章：至死忠心

虽然中国IT认证考试的现状极其混乱，但它的发展速度却令记者瞠目。近年来，国内IT培训市场每年以30%的速度递增，远高于全球12%的速度。据业内某咨询机构统计，2001年我国IT培训市场营业额达到5.6亿元，今年可预计发展到7.6亿元。这是一个可以提供高利润的市场空间，众多国外IT认证培训机构纷纷进入，国内众多厂商也不甘落后。一时间，五花八门的考试项目充斥在整个行业中。原本IT认证考试应该是我国IT业发展中的一个重要环节。然而，对某些公司而言，认证考试就好像是一种商品，只求有利可图。由此，中国认证考试几乎变成了“制造证书”。

“一个MCSE可以保证在国外拿到上10万美元的月收入，在国内也至少可以拿到5 000元人民币的月收入。”

“一个CCIE可以保证在国外拿到20万美元以上的月收入，在国内也至少可以拿到10 000元以上人民币的月收入。”

“OCP认证可以助您轻松移民加拿大。”

……

种种迷人的说法也许可以成为现实，但前提基础一定是这种认证可以完全体现一个人真实的能力与价值。而我国目前的现状，却是逐步使这种种本具有一定效力的认证慢慢退化成了一种“无效认证”。

这样的结果与现状，那些设定认证的公司并非一无所知。但他们也并没有采取更为积极、有利的措施以避免“无效认证”的出现。原因很简单，因为这些证书本就是这些大厂为推广自己的产品而设立的。他们本不畏惧考试的意义降低，反正他们可以推出更高端的考试以弥补现有的缺失。他们唯一畏惧的是没有人参加他们所设立的考试。

每一个参加考试的学员，其实都是他们手中的一颗棋子，因为这些人不但可以在考试中给他们带来一定的收益，还可以在考试后成为他们的长期用户，甚至于还有可能成为他们永远的、最有力的宣传武器。

对于那些或投资或努力的学员而言，在这个知识的领域，这些公司正在扮演着耶稣的角色，然而他们却不能像耶稣那样用自己的生命去传达教义，因为如果有一天他们倒闭了，这些学员将只能成为一个完全的受害者。

因此，他们永不能像耶稣那样说：“你务要至死忠心，我就赐给你那生命的冠冕。” P

编辑导语

近日，北京有一些IT展颇引人注目，先是欧洲IT展，之后是Comdex China 2002，4月20日为朝鲜IT展。作为IT杂志编辑，本人还没有机会参观国外IT类展览，既然人家都送上门来了，我是绝对不会放过此等机会的。在这里，由于篇幅问题，我不能为大家仔细介绍展会的具体情况了。我只想告诉大家，如果有机会参观一些展览，最好能够亲自去看一下，一定能丰富自己的知识，开拓视野，而且其中的商机无限，个人机遇也有哟。

最近一段日子有读者反映我的笔名问题，我之所以将原来的笔名改为现在的"勿勿"。主要原因有两个，一为既然金盆洗手不再提红警的事，那么就应该彻底一些，以便更好地为大家服务。因为现在还时常有红警迷与我谈红警的事，使我不能心如止水，必竟我只是个凡人，哎……

"菩提本非树，明镜亦非台。本来无一物，何处惹尘埃？"

至于第二个原因，我就不告诉大家了，还记得《皇帝的新装》这个寓言吗？

现在的计算机领域，硬件方面发展速度依然迅猛，而软件与之相比则平静许多，优秀的新软件可谓凤毛麟角。所以本栏目在未来的一段时间内，会增强软件的实际应用介绍，特此征集两方面的稿件：一方面是关于软件在实际生活中的运用；另一方面是能够丰富人们生活的趣味软件。现在先预告一下，下期将刊载一篇我亲自撰写的稿件，以便抛砖引玉，大家也可以看一下我怎样运用软件。就像蜘蛛能放进运兵车，大家在软件应用中也要开动脑筋，最好是脑筋急转弯。

勿勿

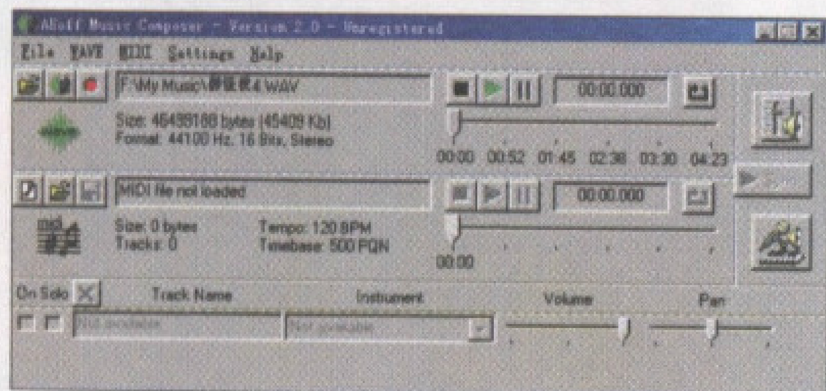
lgc@popsoft.com.cn



三分钟教你学会作曲

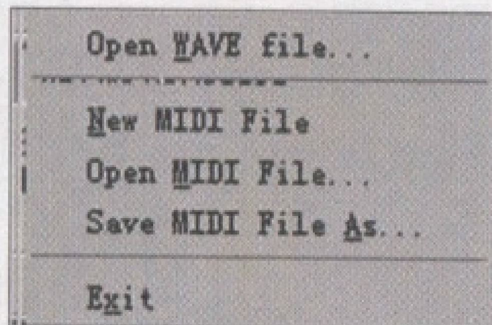
■北京 纳米技术

很多热爱音乐的朋友时刻都梦想着成为一名作曲家，然而要成为作曲家需要很多的专业知识，如识谱、写谱、乐理等专业的音乐理论，当然最关键的就是你的头脑里要有很好的旋律，所以说要想成为一名作曲家是很困难的，面对困难我们就被吓倒了吗？回答当然是否定的。本人和众多的音乐爱好者一样没有接受过任何音乐专业教育，然而脑中却有无数的旋律在跳动，当然也一直对那些理论知识发怵，要是有一种软件不学这些理论就能把音乐做出来多好呀！在此向大家推荐一款同类中最优秀的软件Akoff Music Composer，通过对这个软件的学习，大家会很快做出自己的曲子来。

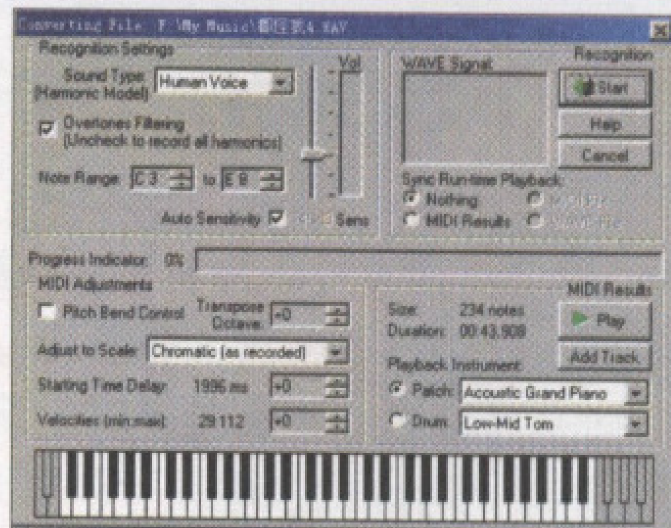


为此音乐作曲家软件的主界面，虽然界面设计简单但是功能却很强大，除了可以作曲之外还可以把一首歌里的某一乐器声转化为MIDI格式音，供我们用于素材编辑。

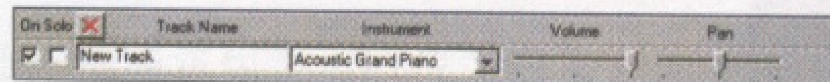
下面我们来介绍怎样才能用这个软件做出一首曲子来。首先我们要把大脑中的旋律通过电脑录音软件记录下来，保存为WAV格式；其次单击File按钮会弹出一对话框，如下图所示。



点击“Open Wave File”选项，打开我们保存过的这个WAV格式文件（请注意文件格式必须为WAV格式，如果你以前的文件为MP3或RealPlayer等格式，请用Cooledit或Samplitude 2496等音频软件转化为WAV格式），把文件导入后，点击主界面的按钮，会弹出图3对话框，在Recognition Settings（识别文件中背景音乐设置）下的Sound Type（声音类型）选择框中分别有Human Voice（人声）、Whistle（口哨）、Acoustic Guitar（吉他声）、Piano（钢琴）、Wind Instrument（管乐器）这几种类型，大家可以按照自己所录音乐的类型一一对应选择，同时选择Overtones Filtering（过滤泛音），在Note Range（音域范围）中，选中音阶A2到E8，使软件读取声音文件的音域扩大，在Auto Sensitivity（自动灵敏度）可以选择，也可以自己试探，选择最合适的值，它的主要功能是检测声音文件的音值高低，从而达到转化为音乐符号的目的。



OK，已经设置好了各个选项，此时我们所要做的就是点击右上角的Start按钮，激动人心的时刻来临了，当进度结束后，曲子就大功告成了。我们可以在此界面中试听，下面有MIDI播放和控制。在MIDI控制栏中，Pitch Bend Control为单调弯曲控制，作用是使音乐更委婉动听；Transpose Octave为调换音度；Adjust to Scale为调节音阶；Starting Time Delay为MIDI音乐开始时间延迟；Velocities用于调节MIDI音乐的速度。最后的步骤就是选择自己喜欢的音色，点击Add Track按钮保存在一个通道中，在主界面中就会多了如图4的通道，然后选择MIDI保存就可以了。



点击按钮可以实时录音，其弹出的界面和上文的一样，所不同的是它是实时录音，实时地把你的声音转化为MIDI格式音，其用法是，点击右上角Start开始录音转化，其他设置与上文的一样，本人认为使用此方法最佳。其他功能大家可以一一试验，这里就不再一一介绍了。

MIDI音乐是做出来了，但是有的地方还不尽人意，那怎么办呢？没关系，我们已经把它保存为MIDI了，可以用一些音序软件如Cakewalk、乐音、作曲大师等MIDI编辑软件进行修改，如果没有人帮你配器的话，到网上Down一些自动伴奏的软件，好好研究一番，把做出来的伴奏加入到歌曲中，最后用一些软音源播放出来，听一听，效果是不是很不错呢，飘飘然了吧：)。

如果你觉得自己做的音乐真的很不错的话，可以通过一个原创音乐交易网站把你的歌曲向唱片公司推荐。在这里我向你推荐一个好网站——音乐蓝图网，网址是http://www.music1234567.com或http://www.yyok.net。这个网站的实力很强，免费为你向知名唱片公司推荐作品，此网站已经和国内很多家唱片公司合作，如星工厂、天星等，详细情况请登录网站咨询。

下载网址：ttp://www.inhua.com/down/composer.zip



“屏幕教程”DIY

■投稿网 金良磊

热爱学习的朋友都知道，现在的光盘教学软件总是通过具体的实例操作演示，并配上一定的解说词，让你快速掌握软件的使用和技巧。这种教学软件制作方法是现在很多软件公司（例如：金洪恩、科利华等）最为常用的，对于我们这些菜鸟们而言是不可思议的。再试想一下，对面有个菜鸟网友遇到一个不会更换屏幕保护程序的问题急于要我帮忙解决，可这该死的输入方法（慢）加上专业性的操作语言让我的头都大了。这时如果可以制作一段操作方法的动画发给他，不就轻松搞定了吗？

Flash Cam就是这样情形下诞生的一款优秀软件，你可以到http://www.nexusconcepts.com下载；运用此项功能可以快速解决一些简单问题，而且操作非常简单、实用，一学就会。现在我们就用它制作一段更换屏幕保护程序的演示性动画，希望可以“抛砖引玉”，解决网友们生活中“请教难”的问题：

启动设置

1.启动Flash Cam，进入它的主界面如图1：

2.点击工具栏上的“New”按钮，建立一个新任务。这里弹出一个动画属性的设置窗口，设置动画发布后的窗口大小。点击“Screen Capture Size”右边的下拉按钮，选择需要的窗口大小，这里我们选择800×600（图2）。

如果你制作出的演示性动画对窗口的宽、高大小有特殊性的要求，你可以点击“Advanced”按钮进行详细设置（如图3）。

其中Width是对屏幕宽的设置，Height对屏幕高的设置。设置完成之后可以点击“Apply”将新的设置应用上。之后，点击“Next”按钮，进入拍摄现场。

拍摄操作

拍摄操作，是Flash Cam最为独特的地方。拍摄现场屏幕的右下角会出现一个小相机的图标，每当鼠标操作一步它就会拍一张，并且会发出“咔”的照相声，告诉你这一步操作已经拍摄下来。你可以连续不断地将更换屏保的操作过程完成。在桌面空白区域点击鼠标右键（拍摄），选择快捷菜单里的“属性”项（拍摄），从弹出的“显示属性”窗口里找到并选中“屏幕保护程序”选项卡（拍摄），从屏幕保护选项里下拉选项（拍摄），在从多屏幕保护程序里任意选择“三维迷宫”屏幕保护程序（拍摄），点击“确定”按钮完成屏保的设置（拍摄）。这时用鼠标右键点击屏幕右下角的相机图标，完成动画的拍摄全过程。

预览保存

完成操作动画拍摄，6步操作将被分为6帧图（frame）临时保存起来，其中每一帧图对用鼠标设置屏保的每一步，一共6步，也就有6帧图（如图4）。

接下来点击Flash Cam工具栏上的“Preview（预览）”按钮，对这段屏幕保护设置操作进行保存前的预览，在经过“段长”时间的设置后，Flash

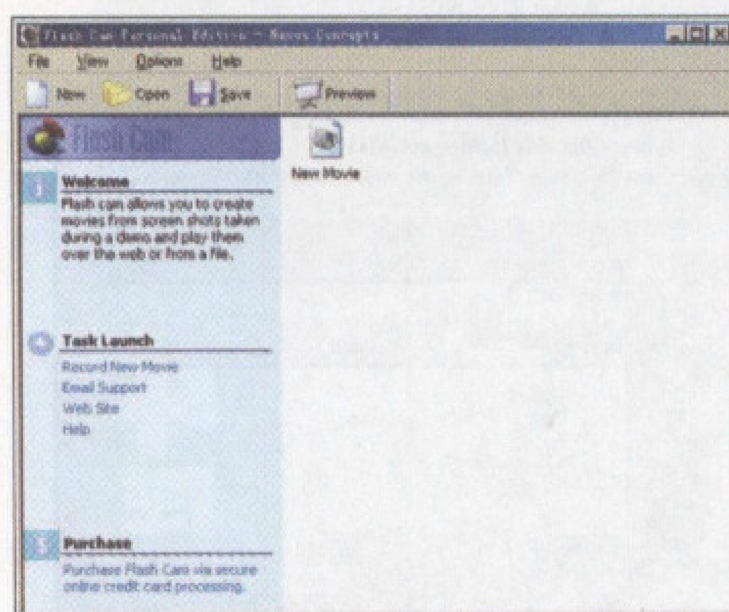


图1

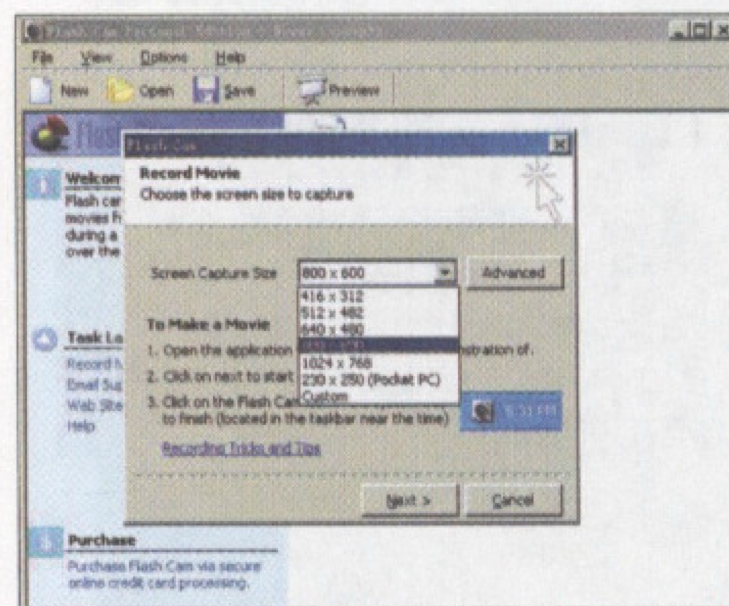


图2

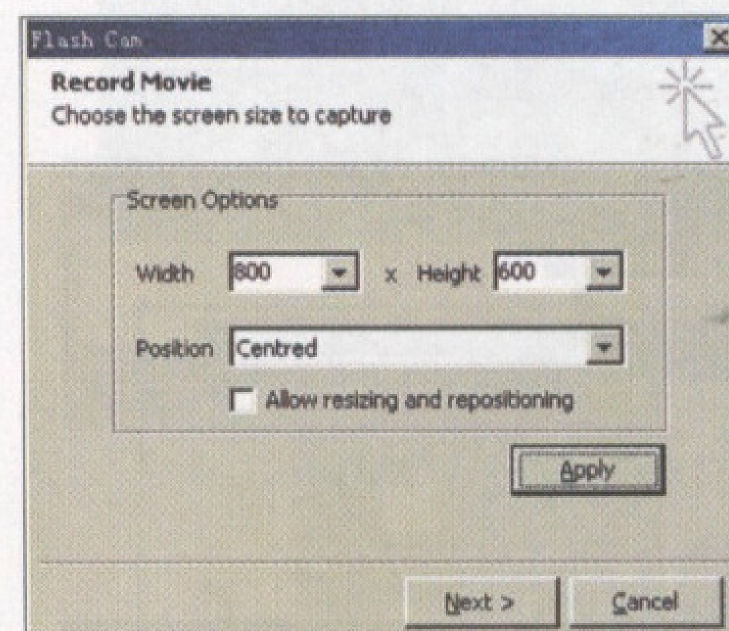


图3

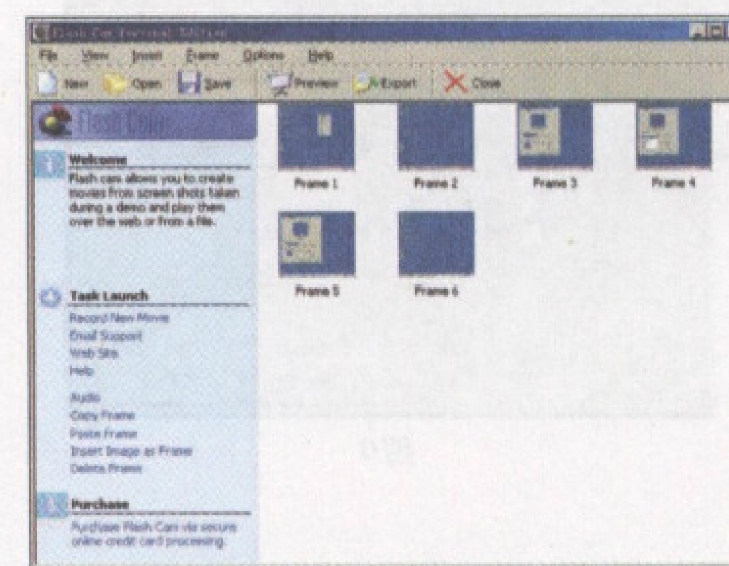


图4

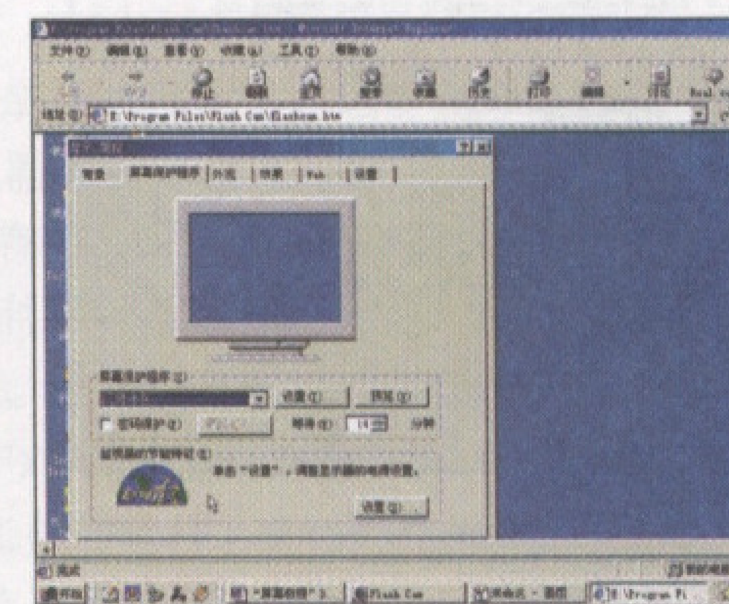


图5

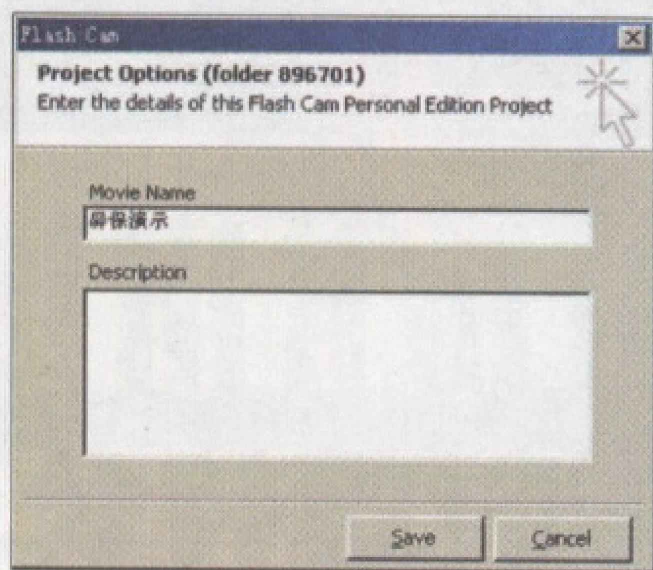


图6

Cam会自动启动IE进入该段操作的演示。整个过程中鼠标是移动的，画面看起来较清晰，其整体效果还算不错（如图5）。

关闭IE回到Flash Cam的主窗口。点击Flash Cam工具栏上的“Save(保存)”按钮，在“Movie Name”栏输入演示动画的名称，这里我们输入“屏保演示”并点击下面的“Save”进行保存（图6）。

配音、配解说词

为了更加体现教程的完整性，我们下面就为这段动画教程配上适当的声音和解说词，让初学者在边听边看中快速掌握。怎么样，是不是很想试一试？那就一起来吧。

1.配音



图7

点击“开始→程序→附件→娱乐→录音机”（图7）。为每一帧操作图配上相应的操作语音。以第一步操作为例我们录入：“在屏幕空白区域点鼠标右键。”

点击录音机的红色录音按钮开始录音，结束按停止按钮。测听完声音后，将声音保存成声音文件A。

回到Flash Cam点击第一帧图将它选中，并点击鼠标右键，从弹出的快捷菜单当中选择“Audio”或选中后按F5键。来到对帧添加配音的对话框如图8。

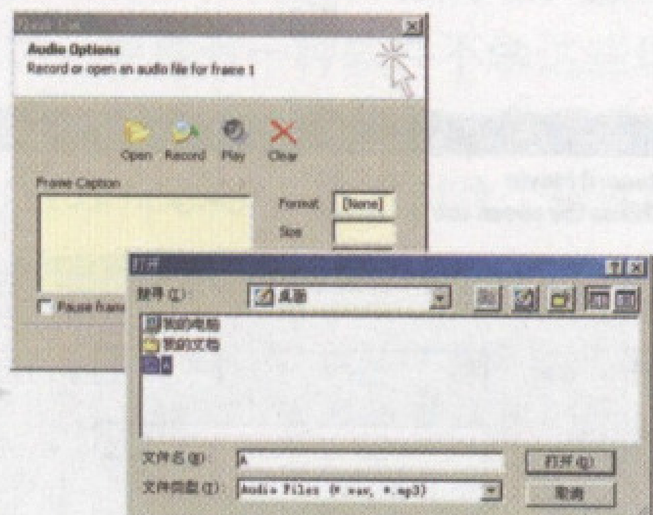


图8

点击上面的“Open（打开）”按钮，从路径中选择刚录入的声音文件A，选中并打开。最后点击“Save（保存）”完成配音添加。而这段录音便被自动添加到这一帧的演示操作中，当播放这一帧的演示过程时，配音也随之播放。实现了“即看即听”的效果。

2.配词

也许你在想，如果能给这段演示动画再添加些解说词那就更完美、更专业了。其实这并不是一件难事儿，对于Flash Cam而言可轻松搞定，不信？那么请往下看：

依然选中第一帧图，从Flash Cam的“Insert（插入）”菜单里找到“Caption”选项。这里是设置解说词的地方，设置起来非常简单。

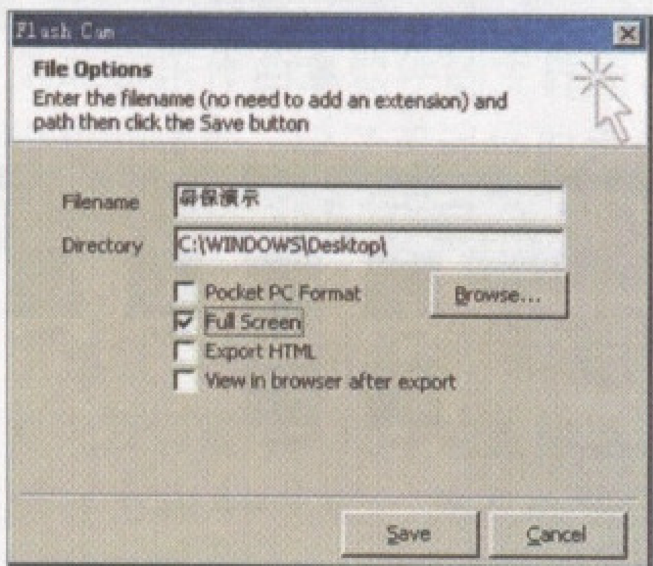


图9

选择“Caption”选项卡，在“Caption Text”右侧的文本框内输入需要的解说词。要注意的是，解说词和配音的内容应该完全一样。如输入“在屏幕空白区域点鼠标右键。”

找到窗口下“Displayed for ** seconds”，并根据整句配音时间的长短对解说词出现的时间进行必要设置，这句配音大约在4秒左右。我们将显现时间设置为4秒，如图9。

以后其它帧的配音和解说词添加都是按照上面的方法依次完成，这里不再重复演示。

发布“教程”

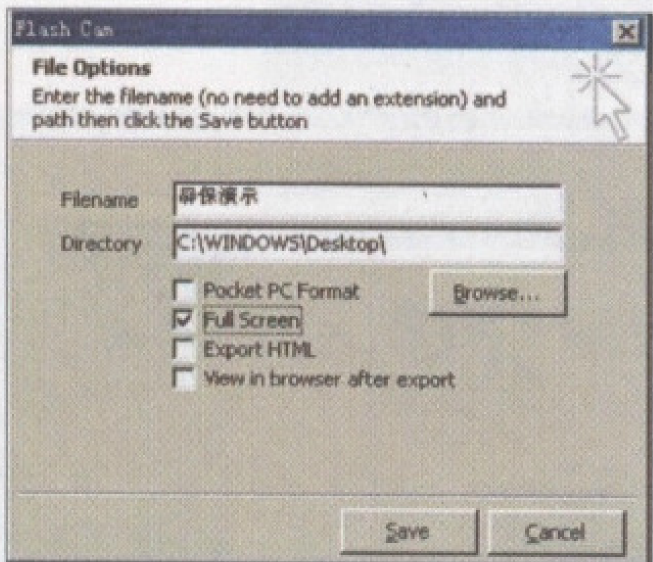


图10

回到Flash Cam窗口，找到工具栏上的“Export”按钮，从导出类中选择“Movie”电影动画类型，并点击“Next”继续导出发布；进入到发布的位置和类型窗口，将导出的位置选择到C:\windows\desktop（方便查找）。并从下面的复选框中选择“Full Screen”全屏演示（图10）。最好点击“Save”按键，完成这段演示动画的导出发布工作。

来到桌面上，双击“屏保演示”，一段辛苦DIY出来的更换屏保的动画教程就制作出来了，赶快发给你的网友，解决他的燃眉之急吧。

DIYDIYDIY

中国共享软件

■重庆 CoCo

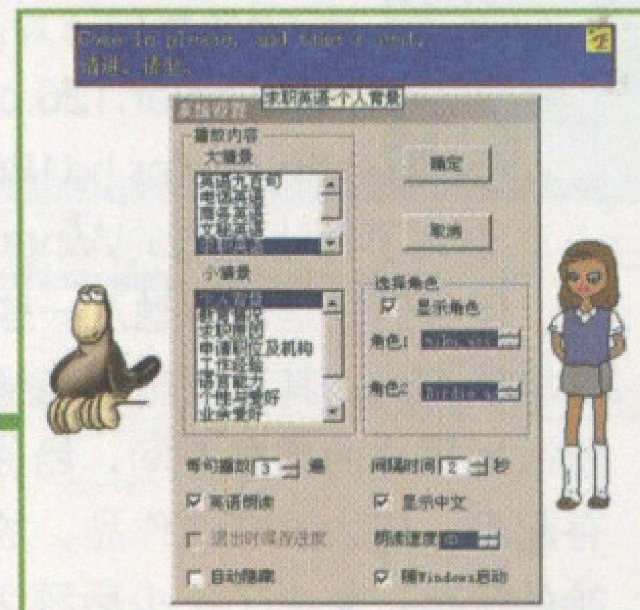
春天才刚刚过去，重庆就有盛夏的感觉了，推开窗户，能感到一阵阵的热浪涌入，真的不敢想象到了流火的七月，CoCo还有没有胆量出门上街去。对于我们这些性格内向而又热爱电脑和软件的人来说，也许就这样呆在凉爽的办公室里度过整个夏季是个不错的主意，毕竟我们有了网络，什么都不会错过。最近参加了微软在重庆举行的Visual Studio.Net产品新闻发布会，和软件界的同仁们一起感受到新技术的冲击。不过只要我们努力学习和掌握基本技术，无论开发工具怎么变化，我们永远都能够得心应手。

提高你的英语听说水平——英语小精灵

版本： 1.2.0
大小： 7366kB
性质： 共享
作者： 王剑开
平台： Windows 95/98/2000/NT
主页： http://www.kytop.net/
下载： http://ln.skycn.net/down/EnglishElf.exe

CoCo一向自诩英文水平不错，平时使用软件，阅读英文文档都能随意自如，但是碰到了外国朋友或者是拿到一张喜欢的英文原版电影的话却常常束手无策，为什么？听和说的能力太差！加入WTO以后，将来接触到的外国朋友和国外的影音文化机会更多，高素质的人才光会做纸上文章在现代社会是远远不行的，怎么办？正巧在网上找到了“英语小精灵”这样一款锻炼英语听说能力的学习软件，马上安装使用。软件融合了“逆向学习法”和‘疯狂英语’两种英语学习方法，并加以一定的创新，集“听、说、读、写”功能于一身，试图解决困扰国人的“中国式英语”和“哑巴英语”问题。英语小精灵采用可爱的卡通人物的对话形式，以纯正英语朗读精选的英文语句，富于娱乐性；可以选择以隐藏方式自动播放，像金山词霸的单词背诵功能一样，使你在使用电脑进行工作、学习或娱乐的同时，不知不觉掌握各类日常英语会话。软件的学习模式分成4个部分：听，反复地听精选的纯正的英文语句，培养语感，摆脱“中国式英语”的困扰；说，即跟读对比功能，通过与标准英语的对比，可以纠正自己的发音错误，检查重音和语调是否正确；读，整篇英语文章朗读功能，培养听力理解全篇英语文章的能力；写，在听的基础上将常用的英语句子写下来并进行对比，实实在在掌握听过的每一句英文，迅速提高英语水平。作者曾许诺，未来版本将增加更多的学习资料，提供更强大的功能，相信英语小精灵将成为你学习英语的良师益友。

笔者点评： 英语小精灵试图为我们营造这样一种氛围，让我们不光是听磁带和看VCD，它使用了卡通小精灵的形式和你进行交互式的对话，为我们营造了一个英语学习的环境，这是磁带和VCD所做不到的，也是软件的优势所在。



英语小精灵

Ghostbusters

版本： 3.05Build20020407
大小： 7000kB
性质： 共享
作者： Antiy Lab
平台： Windows 95/98/2000/NT
主页： http://www.antiy.com/
下载： http://www.antiy.com/ghostbusters/cnagb3.zip

很多用户把Antiy Ghostbusters(AGB)戏称为“捉鬼队”，系统中的“鬼程序”包括了特洛伊木马、后门程序、蠕虫、玩笑和恶作剧以及一些黑客工具，对于我们这些网虫来说，上网最为忌惮的就是这些东西了，这些程序破坏我们的数据，窃取私人信息，在机器上开设后门，更有甚者利用我们的机器攻击其他机器，把罪过加在我们的头上。Antiy Ghostbusters是Antiy Labs出品的特洛伊木马检测工具，该软件可以对驱动器、内存进程和目录进行扫描，准确检测并彻底清除对用户系统存在安全威胁的程序，软件内置一个强大的监控器，可以对文件和敏感区进行监控，随时发现活动的木马；内置了多个实用的安全工具，让用户可以对启动加载项、共享目录、任务、进程、服务等进行管理，可以查看网络连接状态，端口进程关联信息，可以恢复恶意网页对IE设置的修改，便于用户对系统进行管理。

笔者点评：一旦连上Internet，我们在安装杀毒软件后还需要一些防止和清除黑客工具的软件。Antiy Ghostbusters是一个不错的选择，软件支持自动升级，随时下载最新的数据库，就能为你的机器抵抗不少的外部攻击。

用Delphi做XP风格程序——RainXP

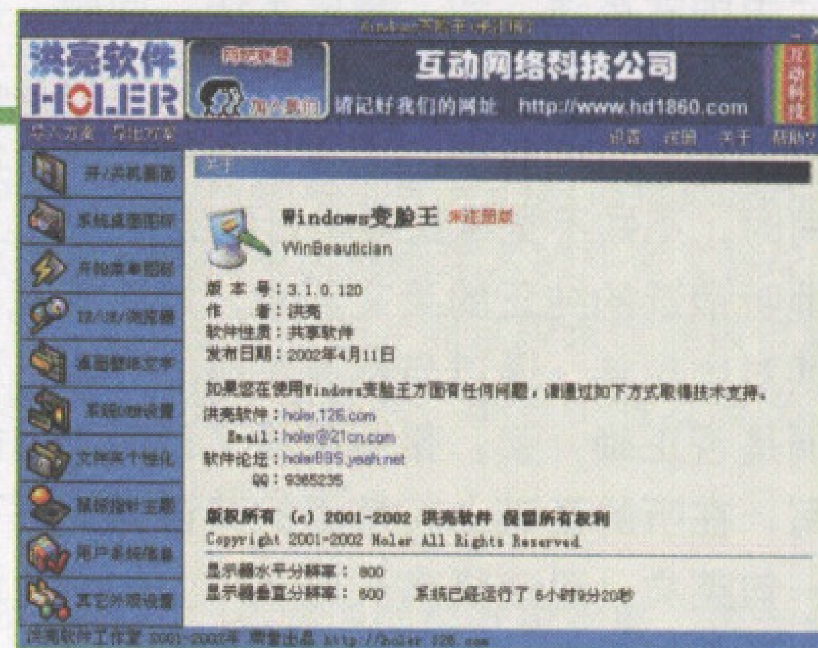

RainXP

版本：0.2002.04.05
大小：600kB
性质：共享
作者：韩朝晖
平台：Borland Delphi 5/6
主页：http://rainsoft.diy.163.com
下载：http://rainsoft.diy.163.com/download/RainXP.zip

虽然CoCo现在用上了Windows XP，充分享用了XP界面带来的赏心悦目，但在使用的过程中发现，除了微软的一些产品，很多软件的界面仍然是Windows 2000的风格。打开Delphi编制程序时才发现，原来这些开发工具中自带的按钮、窗体等控件还依然是Windows 2000的样式，RainXP是一套用于Delphi的综合控件包，其中包括制窗体、面板、滚动条等一系列XP界面元素，让我们轻松做出XP风格的应用程序。

笔者点评：难道对于我们这些编程功力不甚深厚的人来说很难编制出XP风格的应用程序？当然不是，忘记了么，Delphi可以安装很多增强界面的第三方控件，RainXP就是一款国人自制的XP风格界面控件包，看了我们的说明是不是心动了？赶快打开你的Delphi来体验一下吧。

给Windows梳妆打扮——Windows变脸王

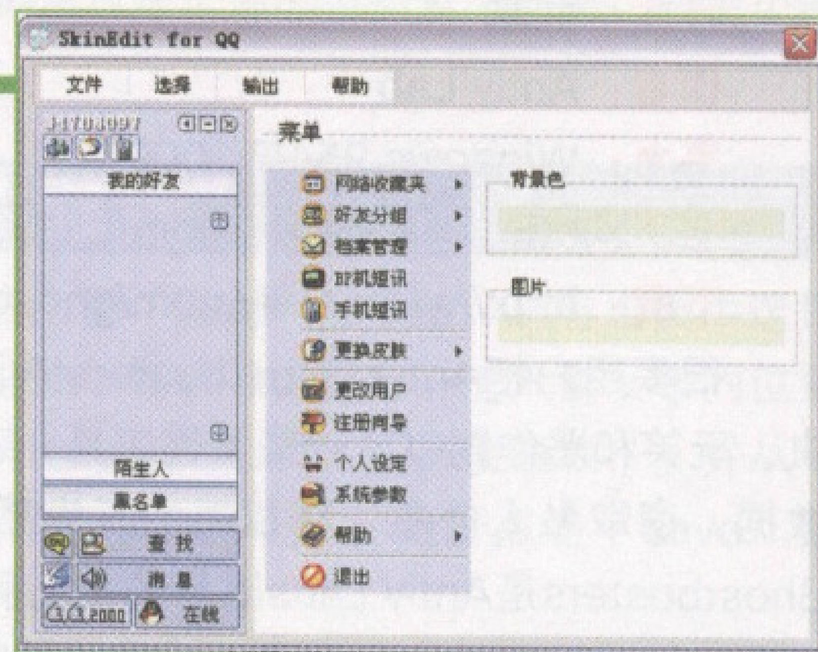

Windows变脸王

版本：3.1
大小：1.28MB
性质：共享
作者：洪亮
平台：Windows 9X
主页：http://holer.126.com
下载：http://holer.hd1860.com/cn/download/wb.exe

谁也不想让自己的Windows一成不变，拥有自己的个性是大家所追求的，虽然Windows给我们提供了各种桌面主题，但我们还是想再触及一些更深层次的东西。Windows变脸王就是一个对Windows整体界面进行“梳妆打扮”的主题编辑工具，其更改范围包括从开机画面到OEM信息，从开始菜单到IE浏览器，从系统图标到桌面壁纸文字等，随心所欲发挥你的想象空间，给你一扇充满个性的“窗户(Windows)”。和其它同类软件不同的是，你可以将你的设置保存起来，成为独特的作品，放到网络上与网友们共享。软件具有还原功能，无论怎么设置，都能很方便地恢复到最初始的状态，免去了不少后顾之忧。

笔者点评：软件的主页上还经常会更新一些优秀的Windows桌面设置方案，看看别人的作品，对自己也有很大的启发。软件可以更改系统死机蓝屏时的背景颜色和文字颜色，呵呵，真不知道Bill Gates知道了会作何感想。

QQ皮肤编辑器——SkinEdit for Q


SkinEdit for Q

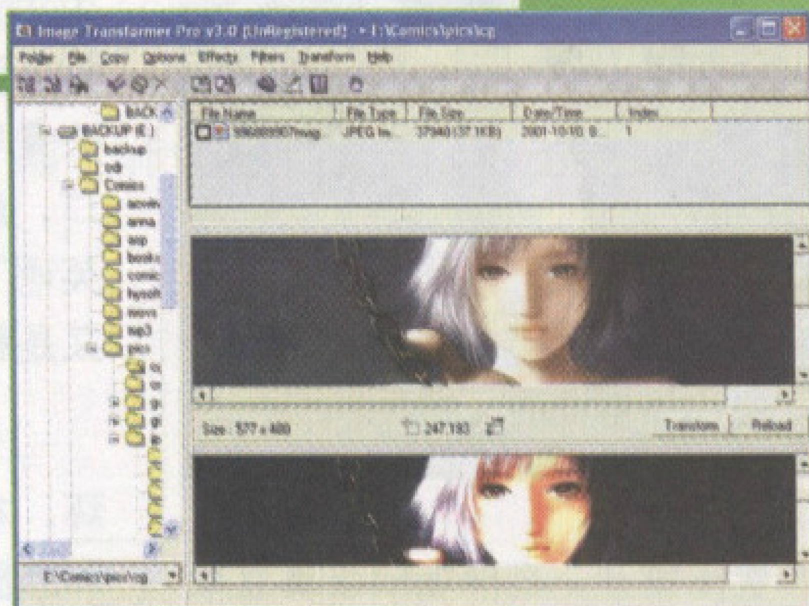
版本：0.1b
大小：424kB
性质：免费
作者：Phdy
平台：Windows 9X/2000/NT
主页：http://phdy.onchina.net/
下载：http://www.cccen.com/homefree/phdy/SkinEditQQ.exe

网上通信工具QQ2000为我们提供了不同的皮肤，但是却没有给我们提供一款皮肤编辑器。为了让你的QQ更个性化，你是否想过亲手为你的QQ做皮肤呢？看看QQ的帮助文件里提供的一个“文档说明”——关于皮肤的制作方法，但是一行一行像编写程序一样更改它的INI文件确实比较麻烦，对刚使用电脑不久的菜鸟来说就更像看天书了。这里给

大家推荐一款不错的QQ2000皮肤编辑器——SkinEdit for QQ，它利用所见即所得的编辑方式为你打造更具个性化的皮肤，软件可以更改QQ2000的背景、菜单、按钮、滑动按钮和滚动按钮的样式，你只要选定你要用的图片和颜色即可，可以直接将制作出的皮肤导入到QQ2000的目录中以供调用。

笔者点评：软件采用了XP的风格，使用非常方便，即使菜鸟也能很快上手。提供编辑功能，随时可以返工重做，希望将来在网上能下载到大家做的更多更漂亮的QQ2000皮肤：)。

图形转换利器——Image Transformer Pro

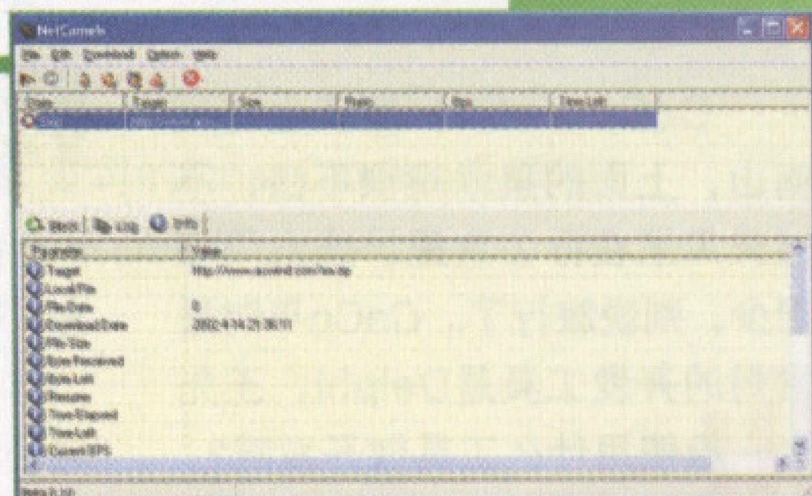

Image Transformer Pro

版本： 2.4Build20415
大小： 2.6MB
性质： 共享
作者： IconCool
平台： Windows 9X/2000/NT
主页： http://www.iconcool.com/
下载： http://ln.skycn.net/down/transf20.exe

虽然同样的图片表达的是一样的事情，但在电脑上却有各种不同的格式，无压缩的BMP文件、显示动画的GIF文件、用于印刷的TIF文件，CoCo有时写稿子就要经常按照编辑不同的需要转换成不同的图片格式。如果使用FireWorks、Photoshop来进行转换，未免又是在用宰牛刀杀鸡了。这里CoCo向大家推荐一款小巧的图形转换工具——Image Transformer Pro，它可打开BMP、DIB、EMF、GIF、ICB、ICO、JPG、JPEG、PBM、PCD、PCX、PGM、PNG、PPM、PSD、PSP、RLE、SGI、TGA、TIF、TIFF、VDA、VST、WBMP、WMF等图片文件，可转换成BMP、GIF、JPG、PNG、WBMP格式。还包含了19种滤镜及实用的屏幕抓取功能。

笔者点评：一般的图形转换软件只是根据要求将一种格式转化成另一种格式，Image Transformer Pro最吸引人的地方可能就在于能在转换前进行一定的编辑，提供的19种滤镜使它具有了高级处理功能同时又可以很快地进行大批量的图形转换。

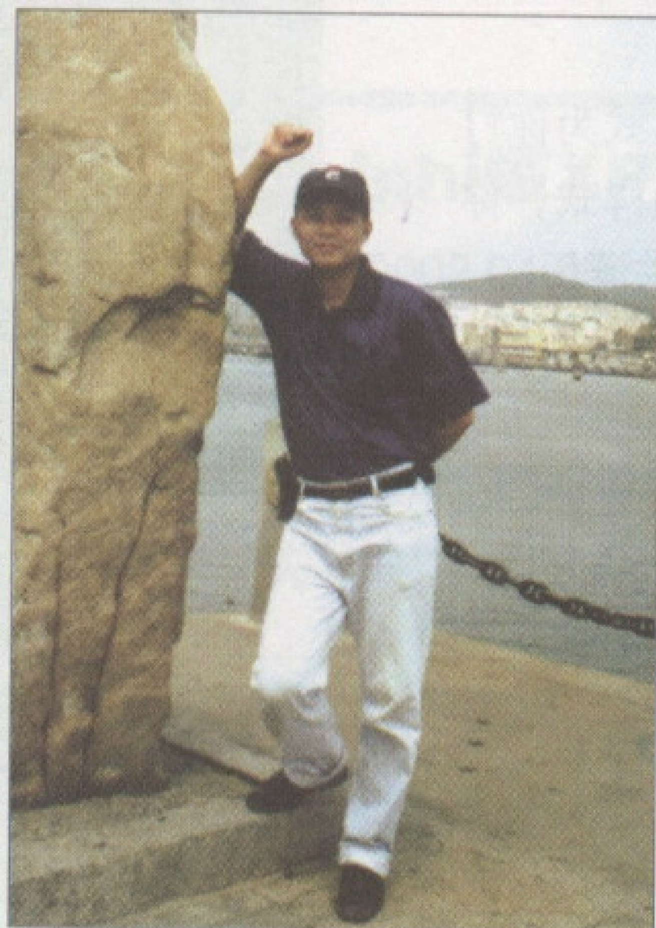
宽带网的下载——网络骆驼NetCamels


NetCamels

版本： 0.10 Beta
大小： 500kB
性质： 免费
作者： NetCamels
平台： Windows 9X/Me/2000
主页： http://www.netcamels.com/
下载： http://www.lq.com.cn/bigman/netcamels/download/netcamels.zip

NetCamels就是一款和网络蚂蚁、FlashGet类似而又有自己“独门功夫”的网络下载工具，定位于宽带网络文件的下载，利用了一切可以利用的技术手段，如多点连接、断点续传等，特别是加上了多代理连接功能，可以让你尽可能地突破各种限制，在现有的条件下，大大地加快下载速度。软件功能有：断点续传，一个文件可分为几次下载；多点连接，将文件分块同时下载；支持代理服务器，方便利用特殊的网络渠道；多代理连接，使用多个代理服务器，同一时间从限制带宽、限制单个IP连接数目的服务器上下载一个文件。配合浏览器自动下载，直接取代浏览器的下载程序（支持IE右键）。

笔者点评：软件的最大的特点在于可以同时使用多个代理服务器下载同一个文件，这样就相当于多了几个不同的IP进行远程服务器的连接，对于限制带宽和IP连接数目的服务器来说，就可以用更快的速度进行下载了，节省了不少等待时间。当然，希望大家适度使用，由于无限制下载会造成服务器当机，这对大家来说都不是什么好事情哦：)。



软件作者访谈

——王剑开（英语小精灵作者）

王剑开，在深圳一家事业单位任职，管理之余从事应用程序的开发。主要为单位开发大型的应用软件，另外也进行网站的架设和网页的设计。

CoCo：我们接触到很多从事共享软件的作者年龄都在20岁左右，因为我们的采访是在网上进行的，不能面对面，能先问一下你的年龄吗？

王：今年刚过而立之年。编程之余喜欢打打羽毛球、爬爬山，经常去爬我家附近的南山，还喜欢旅游，每年都会外出旅行二三次。

CoCo：呵呵，重庆也有座南山，上面的泉水鸡很不错，不过天天呆在办公室里，连出门都很少，别说旅行了。CoCo平时最常用的开发工具是Delphi，王先生一般使用什么工具做开发呢？

王：主要使用的语言是VB。很多人认为VB的功能有限，其实VB加API，功能是很强大的，基本上可以完成绝大部分的工作。其实用什么开发语言并不是最重要的，语言毕竟只是一个工具而已。好的编程思想才是最重要的。

CoCo：谈谈英语小精灵软件吧，我们注意到在网上国产的英语学习软件算是很多了，特别是背单词之类的软件，竞争比较激烈，那么你为什么还要投入到此类软件的开发中来呢？

王：正式开发英语小精灵是去年12月底。其实这个软件原来是设计给我自己练习英语的，因为用过不少的英语学习软件都不好用，包括一些背单词的知名软件等。后来发现，其实我们的词汇量早已足够，只是自己无法听得懂也无法说出口，最多会看看英文资料，这就是所谓的“聋哑英语”。既然其它的英语学习软件不好用，自己又是程序员，干脆自己开发。

CoCo：确实，口语也是英语中很重要的一环，本来学习英语的目的在很大程度上是为了能和世界各地的人们进行更好的交流，但是以前的教育似乎忽略了这一点，不过我们看到现在很多中小学都把口语作为重要的一环，甚至应用到正式考试当中。

王：是这样的，基于这个目的我先开发了一个英语小精灵简易版本，自己用着觉得还行，又给朋友们用，他们也都觉得不错。后来又觉得，既然我们这样学了10多年英语的大学毕业生，英语口语和听力还是比较吃力，那么其他人应该更需要，于是决定设计得更好些，重新组织了架构，进行了包装。

CoCo：从自己的需要出发，没想到还有更多和自己一样有这样需求的人。

王：之所以选择开发英语学习类的软件，第一个原因是自己需要，第二个原因是市场需要。当然，这类软件市场上也很多了，所以竞争也极其激烈。

CoCo：以前CoCo也是疯狂英语的爱好者，磁带买了一大叠，可惜没能坚持下来。

王：英语小精灵依据的是钟道隆教授逆向学习法和李阳疯狂英语这两种时下流行而有效的英语学习理论。逆向学习法，我的理解就是听，反复地听，直到能听懂，培养英语的语感，学习外国人是怎么说话的，自然而然就摆脱了“中国式英语”的困扰。李阳的疯狂英语，我的理解就是说，大声地说，让自己能够听到自己的声音，模仿外国人的说话方式，直到能够脱口而出，自然而然就解决了“哑巴英语”的问题。所以我就想把他们的方法结合起来做成软件的形式来发布。

CoCo：软件刚推出不久，大家还需要一个认识的过程，随着大家的使用，问题也会逐渐暴露出来。我们这些开发共享软件的人自己没有人力和物力去进行软件的测试，我想，广大的用户就是最好的软件测试者吧。

王：目前国人对共享软件还不是很认同，很多人觉得没有看到实实在在的光盘或软盘，总觉得购买了也会不踏实。这是国产共享软件很难收到注册费的原因。第二个原因是交易成本高。不管是通过银行转账还是邮政汇款，交易成本平均是软件销售价的10％到20％左右，而且要隔好多天才能拿到注册码，对于心急的人们觉得受不了。

CoCo：英语小精灵能够以不同的语速发声，花了不少功夫吧？

王：开发中遇到的技术上的困难不少。比如说，如何控制卡通人物发声，如何调节说话的速度，如何脱离Access环境使用数据库功能等，当然还有很多暂时还没有解决的问题。好在有因特网，我的所有难题的答案都是在网上找到的，当然费了不少时间和网费。

CoCo：唉，CoCo花太多时间在网上找软件和电影，网费不值啊……

CoCo：对软件的新版本和功能增强方面有什么看法？

王：英语小精灵V2.0版本将会增加一些新的情景库，并增加用户自定义情景库的功能。当然，新版本的界面也会有所改变，变得更加漂亮。

CoCo：一通采访过来，CoCo觉得自己都应该要去恶补一下英语了。

王：英语很重要，很多技术上的问题和资料要到国外的网站和论坛上才能找到答案。多练练英语不会有什么坏处，如果能用英语小精灵，那将会对自己更有帮助。

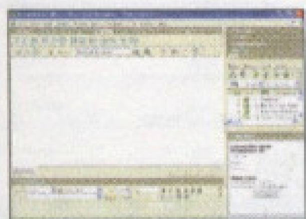
CoCo：不忘打广告……

CoCo：因为CoCo本身就是在电脑公司写程序的，所以比较关心不同的人的开发方式，能给我们讲讲开发的经验吗？

王：程序结构要清楚，变量名要规范。代码尽可能多加注释，便于日后的维护。少用技巧性很强的代码，尽量用通用的代码。要有文档。记录什么时候碰到了什么问题，有什么想法，做了什么修改，用了什么算法等。虽然开始的时候很麻烦，但是对于以后进一步开发和维护，是有很大好处的。我开发英语小精灵，就写了满满一本的笔记。这既是为了使英语小精灵更加安全可靠地运行，其实最终也是为了英语小精灵的用户。只有用户觉得好用了，不会一天到晚都出现这个那个Bug，才会最终购买你的软件。P

业界动态

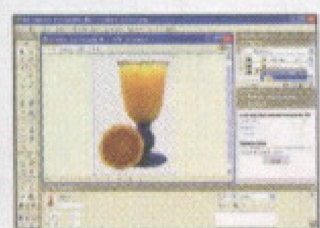
Dreamweaver MX测试版火热登场



Macromedia公司近日发布了最新的Dreamweaver MX测试版6.00build1681，也称为MX Beta3，集成了最新的Macromedia扩展管理器。这个版本一共有60天的试用时间，包含了如下新特性：1.加强了用户界面；2.多重用户配置；3.增强了源代码编辑功能；4.扩展了对文档格式的支持；5.加强了服务器模式扩展；6.改进了数据库链接操作；7.提升了与外部应用程序的协作能力。

http://www.macromedia.com

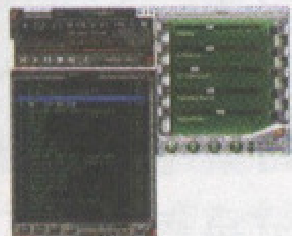
Fireworks MX测试版劲爆出场



最新消息，网络“三剑客”之一的Fireworks是优秀的网络图形处理工具，Macromedia公司发布的最新测试版为6.0build232，可以一直试用到7月10号。这个版本的特点在于进一步与Dreamweaver、Flash紧密集成：一样的工作环境与类似的操作方法。此外，改进后的内核引擎将在图形处理上更加有效和快速。

http://www.macromedia.com

Winamp插件DFX新版登场



DFX是专门修复音乐文件压缩后音效下降问题的Plug-in外挂插件，与Winamp搭配使用可以让你的MP3、WMA音乐重现精致的音质。新版本为6.113，改进了不少Bug，增加了耳机模式并有非常漂亮的皮肤。

http://www.winamp.com

苹果发布DVD Studio Pro 1.5专业编辑软件

苹果计算机公司4月5日发布了用于Mac OS X操作系统的专业版DVD编辑软件——DVD Studio Pro 1.5。除了在苹果公司最新的操作系统上运行更流畅之外，新版本的DVD Studio与苹果公司的Final Cut Pro视频编辑软件结合得更紧密，使视频专业人员能够把Final Cut Pro软件中的章节标记设置到DVD Studio软件中。苹果公司还发布了用于Final Cut Pro软件的电影制作工具。

http://www.apple.com

Adobe推出XML的FrameMaker 7.0软件

Adobe公司4月8日推出了新版FrameMaker出版软件——FrameMaker 7.0。该软件是基于XML编写的，包括一个服务器模块和工具，它能自动地把同一文件用不种格式进行打印，如打印为HTML网页、Acrobat打印文件或Palm掌上设备文件。

这个新版软件的其它功能：有模块可帮助台式机用户对文件进行优化处理，可进行各种形式的出版，并有一个简化的用鼠标点击即可完成的界面。这个软件更适合企业用户。

http://www.adobe.com

苹果发布新补丁 可补6个以上安全漏洞

苹果计机算机公司日前发布了针对Mac OS X操作系统的安全补丁，可以修补6个以上的严重安全漏洞。从苹果公司近日发布的安全补丁的说明来看，这一针对OS X10.1版的2002.4安全更新可以修补最近存在于此操作系统的UNIX组件上的一些Bug。补丁大小共4.2M。用户可从苹果公司的软件下载站点获得，或通过Mac OS X系统参数中的软件更新窗体获取。安装补丁后不需要重启系统。

http://www.apple.com



Photoshop 7.0到底有多新 1

■宇风多媒体 凌懿

今年的2月24日（美国当地时间），美国Adobe公司向全世界发布了最新版图像处理软件Adobe Photoshop 7.0，并声称新版本的Photoshop 7.0支持苹果机的Mac OS和微软的Windows XP。此消息很快在全世界图像处理爱好者中被广泛传播，但是更多爱好者不是关心版本有多高，而是关心Photoshop 7.0有何强劲的新功能。现在笔者就带领大家一起领略Photoshop 7.0的风采。

运行安装程序后，跳出软件安装过程，即先读取安装文件的进度面版，同时配上Photoshop 7.0的安装画面（图1），读到100%之后开始正式进入安装画面，整个过程与Photoshop以前的版本基本没有区别，填入相关信息后就可以安装了，完全安装需要约300MB空间。

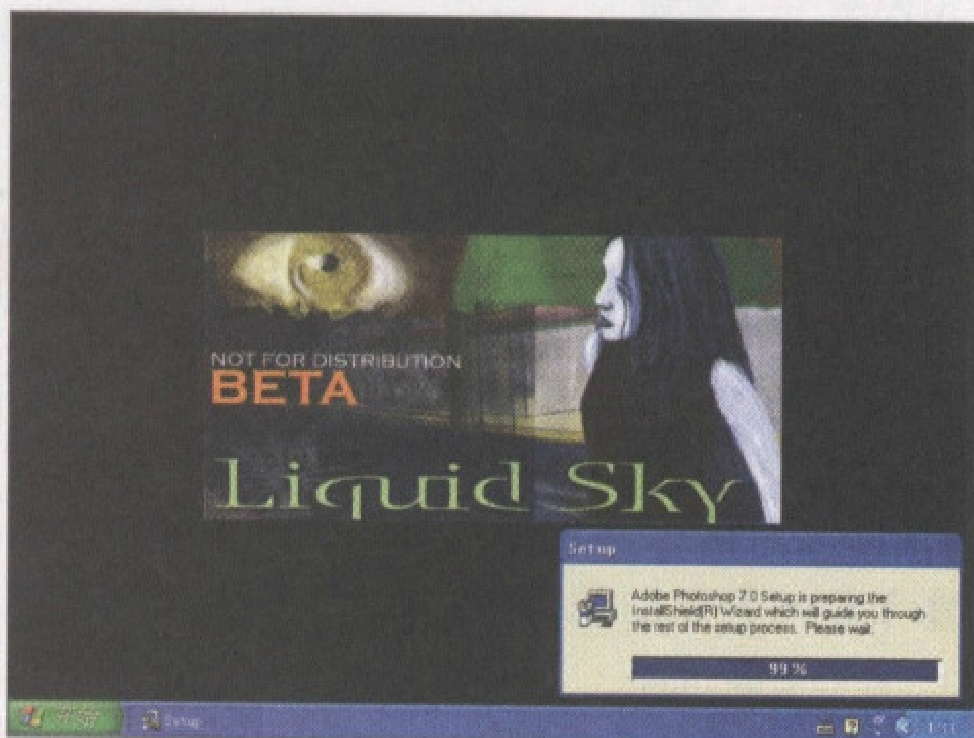


图1

安装完成后运行Photoshop 7.0，展现在我们面前的是一个精美的画面，首先映入眼帘的是左边的工具栏（Tools）。当不使用工具的时候，整个工具栏显示灰色，当把鼠标移上去的时候，惊奇的事情发生了，每个工具按钮都会展现出彩色立体效果（下图是在Windows XP下鼠标移动到工具上的效果）。而右边的面版在Windows XP的系统下也展现了它的华丽。（图2、图3）

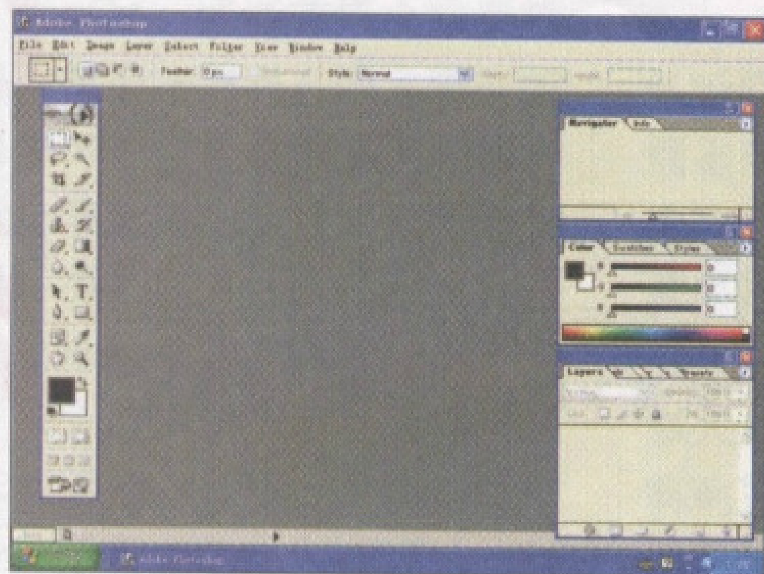


图2

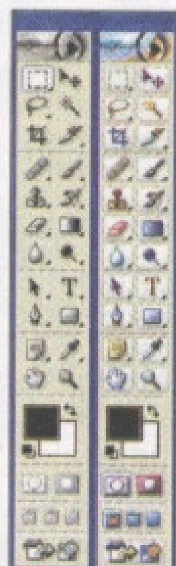


图3

工具栏部分

1.新添加工具

仔细观看Photoshop 7.0的工具栏外表，会发现整个Tools与Photoshop 6.0中的没有太多区别，唯一改变的是原来喷枪工具没有了，取而代之的是一个像创可贴一样的工具，把鼠标移到上面，点击上面的小三角，会跳出2个工具：分别是Healing Brush Tool（修复笔刷）与Patch Tool（修补工具）（图4）。

●Healing Brush Tool

粗看这个工具的时候，会被Adobe公司的设计弄得感到迷糊。但仔细观看其属性时，却发现属性上豁然写着Brush，点击旁边的小三角跳出笔刷的设置窗口；再往旁边是Mode（模式），点击下拉三角也会跳出一串选项；再往右是Source选项，里面有Sampled（取样）与Pattern（图案）（图5、图6）。

按住Alt键，鼠标会变成一个像瞄准器一样的形状。在画面上点击一下，然后松开鼠标在画面的其他地方再点击一下，哇，是不是发现这个功能似曾相识？对了，这个功能与图章功能是相同的。但是Healing Brush Tool还有另外一个特殊的功能即选择Source选项里的Pattern，再去点画面，就能以定义的图案来改变画面（效果看图7、图8）。

Healing Brush Tool能使涂抹的区域与周边的区域完美地融合在一起，如此体贴的设计让使用者在修复照片或扫描图像时，不再需要向以前那样用图章工具再去一点点修补了。

●Patch Tool

Patch Tool实际上是Healing Brush Tool的扩展功能。选中Patch Tool后，鼠标会变成套索工具的形状，按住鼠标左键，像使用套索工具一样在画面上移动鼠标，完成需要修改的区域，然后把鼠标移动到区域中间，并拖动选区到你需要的部分，松开鼠标后，需要的部分就会进入需要修改的区域。

被选中的区域还可以进行粘贴及图章效果。在它的属性栏里默认的是Source选项，如果选择Destination选项，并拖动选中的区域，就能将区域粘贴到画面上任何地方，并能使其与背景完全融合（图9）。

在其属性栏里还有其他2个功能：Heal Selection与Use Pattern。Heal Selection能使选中区域进行修补。Use Pattern能使选中区域里运用图案（图10、图11）

2.被修改的工具

●Brush Tool（笔刷工具）

选中Brush Tool并观看其属性，我们会发现原来喷枪工具

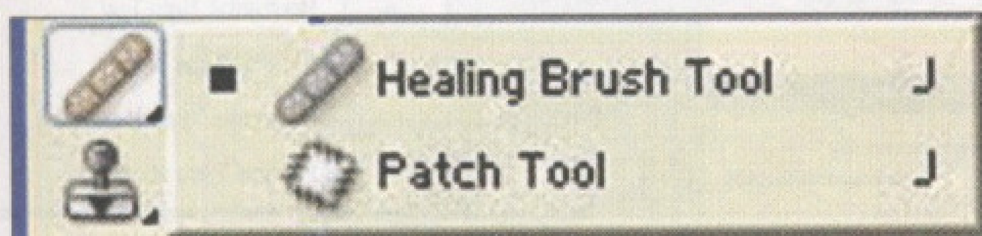


图4

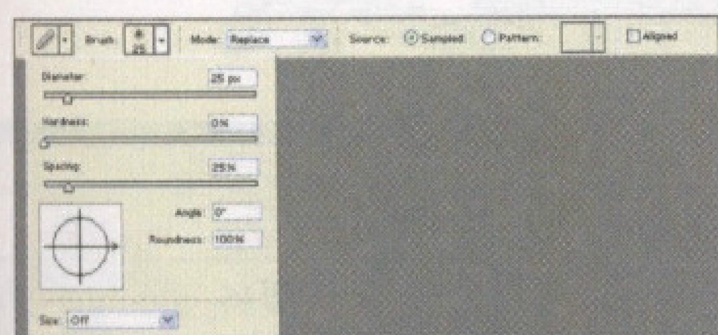


图5

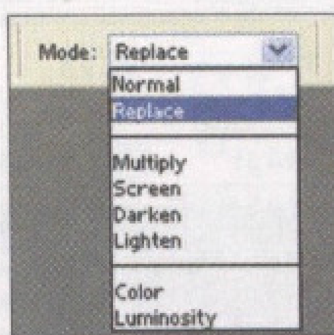


图6

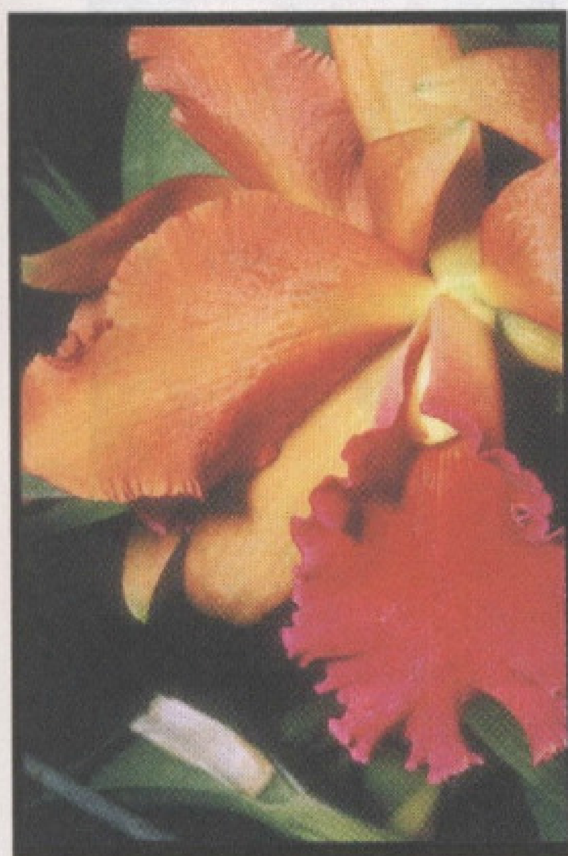


图7 原图

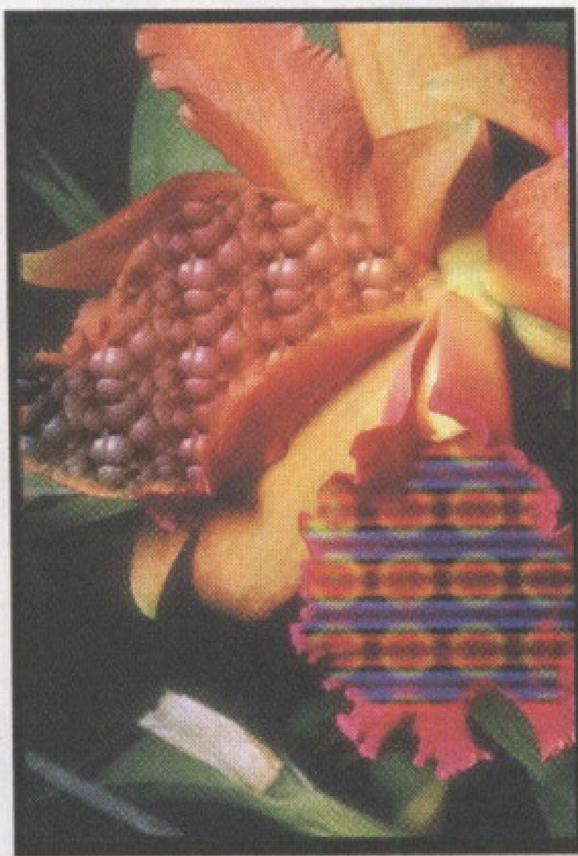


图8 用了图案的效果

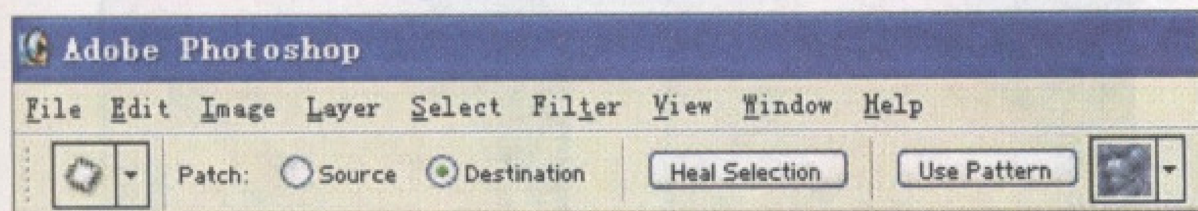


图9

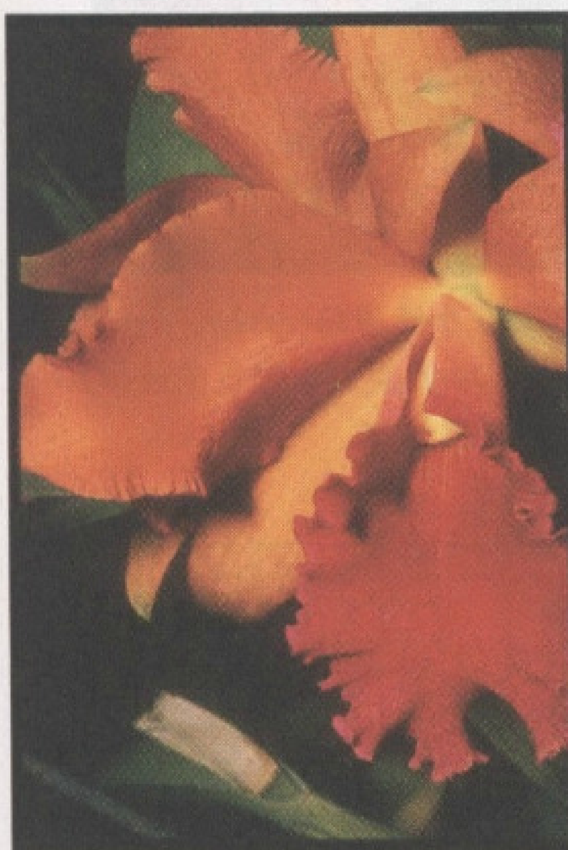


图10 Heal Selection效果

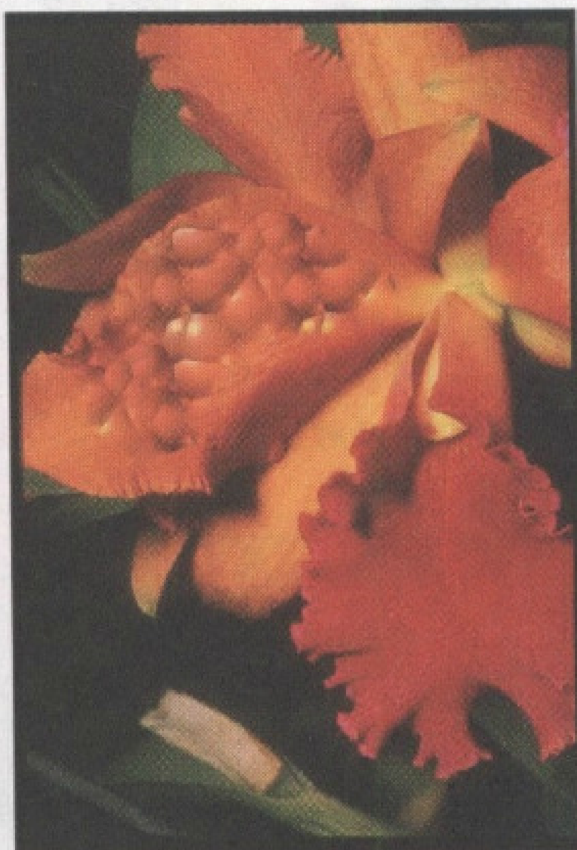


图11 Use Pattern效果

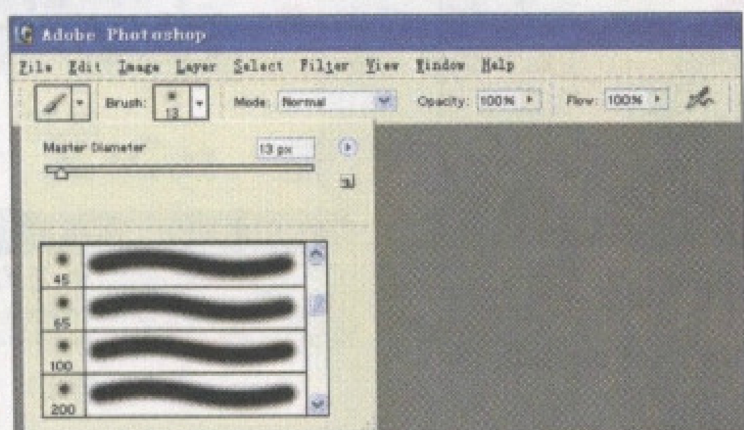


图12

被组合了进来。点击属性栏上的Brush下拉三角，会跳出笔刷的选框，里面有这次Adobe公司为Photoshop 7.0新打造的笔刷种类。点中喷枪按钮，再选择合适的笔刷，然后在画面上涂抹一下，看，喷枪工具又回来了（图12）。

●Slice Select Tool（切片选择工具）

在Photoshop 7.0中，Slice Tool没有太大的变化，只是将Photoshop 6.0里的Show Slice Number（显示切片号码）和Select Line Color（选择切片颜色）功能移动到了参数设置里。而Slice Select Tool（切片选择工具）却增加了4个按钮：Promote to User Slice（提升当前切片），可以将当前的隐藏的切片提到前面。Divide Slice（分割切片），可以对单一切片再进行横向或竖向的分割。Show Auto Slices（显示自动切片）与Hide Auto Slices（隐藏自动切片），对图像的切线进行自动显示与隐藏，使图像看起来更清晰（图13）。

●Horizontal Type Tool（文字工具）

Adobe公司在Photoshop 6.0里将所有文字工具都集合在文字工具的属性面板中，但是到了Photoshop 7.0中却不知什么原因，又把所有的文字工具回归到文字工具的按钮中。整个属性面板没有太多的变化，唯一的改变只是在文字显示的状

态上增加了一个Sharp（明显）的选项。对于文字围绕路径行走的功能在Photoshop 7.0中还是没有被加入（图14、图15）。

●Pen Tool（钢笔工具）

Pen Tool一直在Photoshop中占据着主导位置，很多复杂的效果都牵涉到它的使用，这次Adobe公司对Pen Tool进行了更进一步的完善，在其属性面板中加入了与Shape Tool（形状工具）的结合。这样使得它的效能发挥到了一个新的高度。

用户可以在使用Pen Tool的同时，方便地切换到Shape Tool，并能用Pen Tool属性面板中新增加的4个按钮功能对其进行变化。

他们分别为：Add to path area（+）（增加路径到区域）、Subtract from path area（-）（从区域减去路径）、Intersect path areas（路径与区域相交）、Exclude overlapping path areas（路径与区域重叠）（图16）。

为了让大家对这4个新按钮的功能有更深的了解，笔者作了一个实验。由于路径不能在图片中显示，为了便于大家观察，笔者将用钢笔工具画的一个半圆与形状工具画的花朵都填上颜色。（下面是钢笔工具画的半圆与形状工具画的花朵的路径结合后的效果）（图17-21）。

●Shape Tool

Adobe公司这次为Shape Tool增加了很多新的素材，使它的实用性能有了质的改变。让Photoshop的使用者感到Adobe公司对于他们的贴心照顾。点击它的属性面板中的Shape旁的下拉菜单，再点击下拉框右面的小三角，仔细看一下，下面是不是有很多选项，如Animals、Banners、Music、Objects等。对了，这就是这次新版本中增加的素材（图22）。

●Zoom Tool（放大工具）

新版的Photoshop 7.0中对Zoom Tool也进行了一点修改，在使用上更方便了。属性添加了放大按钮与缩小按钮，使用户可以更方便地使用放大工具（图23）。

（未完待续）

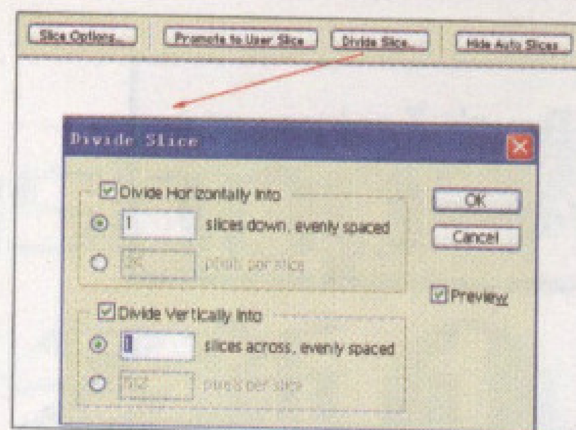


图13

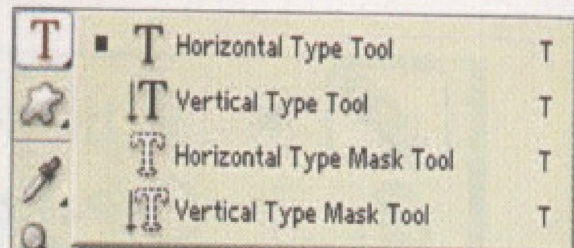


图14

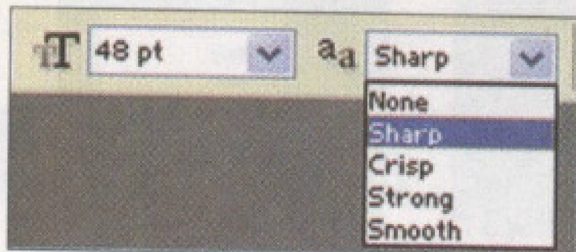


图15

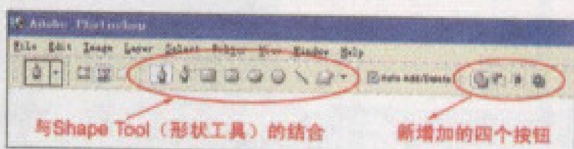


图16



图17为分别用Pen Tool画的半圆与Shape Tool画的花朵填上黄色后的效果。



图18为使用Add to path area（+）按钮后，半圆与花朵组合后的效果。



图19为使用Subtract from path area（-）按钮后，半圆与花朵组合后的效果。



图20为使用Intersect path areas按钮后，半圆与花朵组合后的效果。

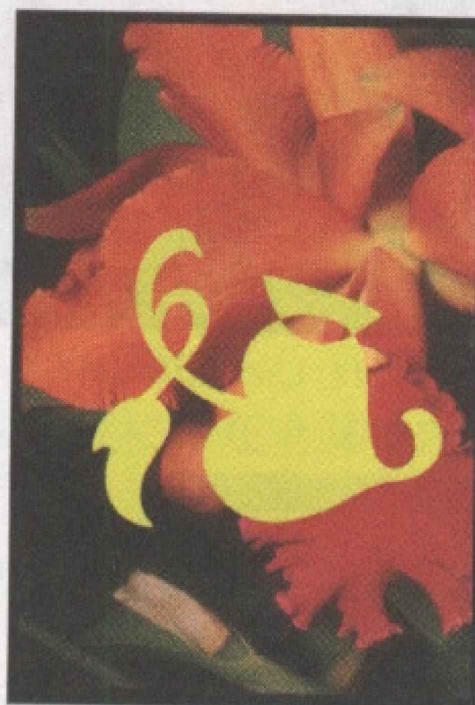


图21为使用Exclude overlapping path areas按钮后，半圆与花朵组合后的效果。

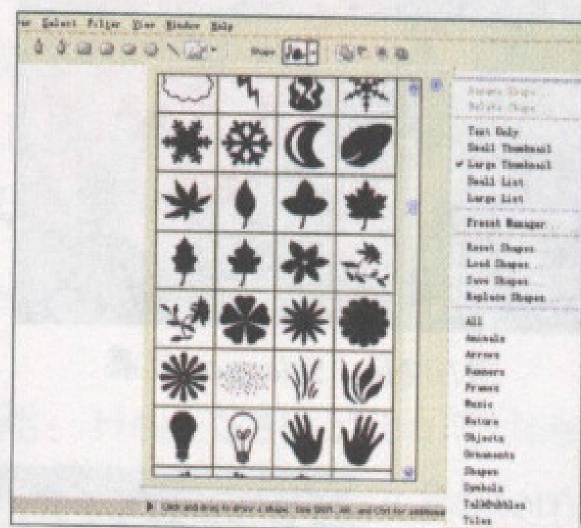


图22

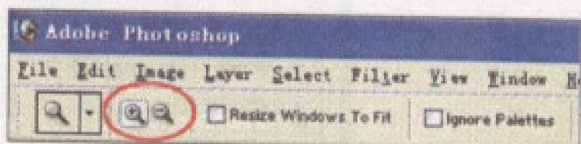


图23

手把手教你装Pentium4 + DDR电脑



■ iCat、魔之左手

随着Intel一次次大幅降低Pentium 4处理器的价格，曾让大家觉得高不可攀的P4已开始成为用户升级或装机的主要选择之一。但作为拥有400MHz系统总线、外部带宽高达3.2GB的新型CPU，让它继续使用带宽仅有1.06GB的SDRAM显然太委屈了；而Intel在P4推出之时便极力推荐的RDRAM，虽然价格已不算贵得离谱，但如果加上成本高昂的i850主板，就有些不尽人意了，何况i850主板需要成对使用RDRAM，这一要求也提升了用户的采购和升级成本。

其实在RDRAM成本仍居高不下时，众多厂商将眼光投向了成本更低廉，同时也拥有不错性能的DDR SDRAM，先有威盛的P4X266、矽统的SiS645，后有Intel自家的i845D，几款重量级芯片组终于实现了DDR与Pentium 4的结合。相对SDRAM来说，高带宽的DDR内存会让P4系统更充分地发挥威力，使我们的娱乐和工作更加快速和轻松，这样的组合在某些应用方面甚至不输于i850+RDRAM系统的表现，其整体价格更让用户动心。由于P4 DDR系统中出现了不少较新的规格和技术，用户在安装时常感到迷惑，因此我们感到有必要为大家进行一次详细的讲解，下面结合一次P4 DDR系统的实际安装过程进行介绍。

考虑到市场实际情况和消费者的购买习惯，我们选用了一些比较典型的配件：CPU为Pentium 4 1.7GHz（Socket 478），一块常见的i845D主板，2条Kingmax 128MB DDR SDRAM，GeForce3 Ti500显卡（AGP 4×），SB Audigy声卡，7200r/m的WD1200BB硬盘，16×DVD光驱。准备好机箱内的配件后，我们选用了一款免螺丝安装的“月光宝盒”机箱，这种机箱可大大提高装机效率。

东西都在这儿，就等着开始了。

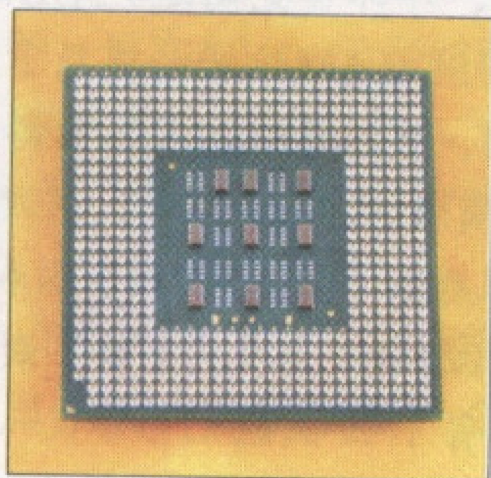


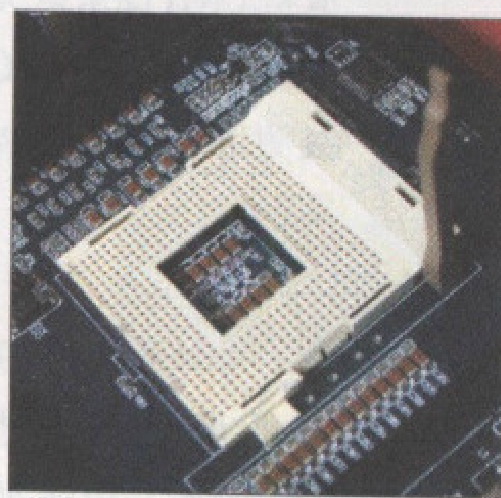
现在万事俱备，只欠东风。只要能将这些配件准确稳妥地“塞”进机箱，我们便会得到一台强大的Pentium 4电脑了！呵呵，是不是等不及了？让我们马上开始吧^_^。

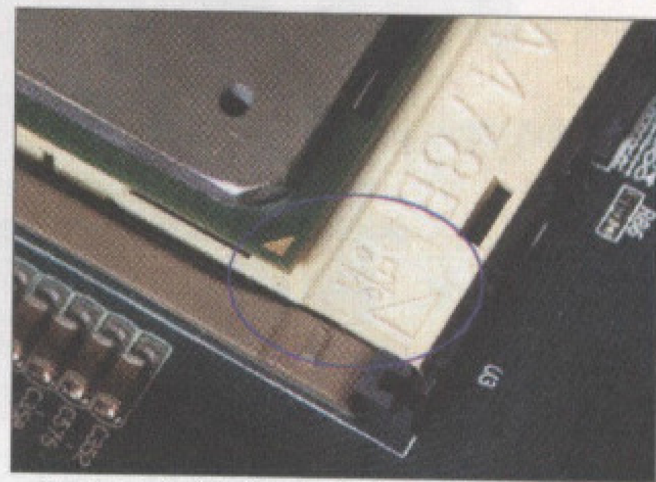
第一步：安装CPU

通常机箱内的空间较拥挤，所以先将CPU及内存安装在主板上，再和主板一起放入机箱会比较方便。先要将固定CPU的扳手抬起，安放CPU时，其背面缺针的一角要对准Socket478 CPU插座上有相应标识的一角，方向不对是安不进去的。安装时也不要用太大力，因为CPU针脚很容易损坏；确定针脚已经完全进入插座后，按下扳手。


CPU正面


CPU背面

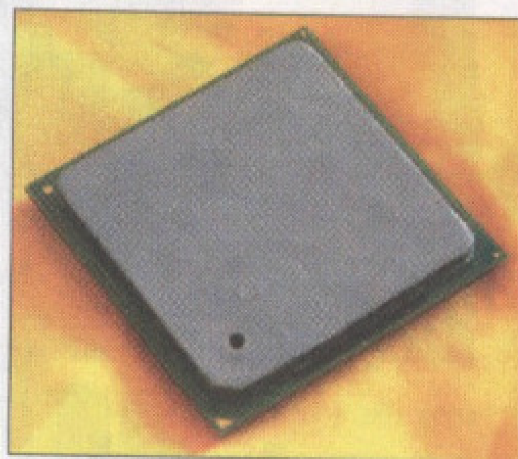

安插CPU的插座被称为ZIF（Zero Insertion Force）Socket，即零插力插座。


CPU及其插座上缺针一角的标识。

第二步：涂硅脂

为了利于CPU散热，可在其表面涂上一层导热硅脂（一般购买CPU或风扇时都会附送，也可单独购买），先将少量硅脂“注射”于CPU背面，再用手指或硬纸片之类有一定强度的薄片将硅脂均匀涂开，注意最好不要堵住位于CPU一角的小孔。

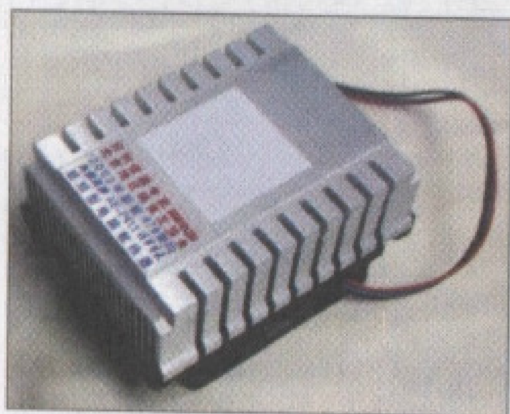

注射式硅脂，方便使用。

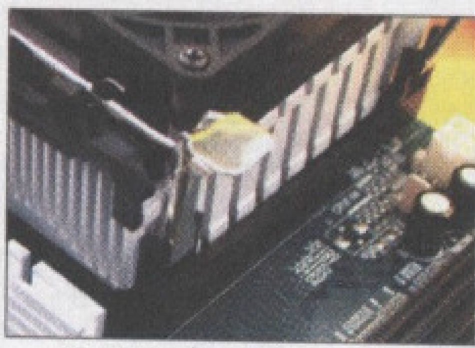

涂抹好硅脂的CPU。

第三步：装风扇


风扇正面


先固定好卡子的一头。

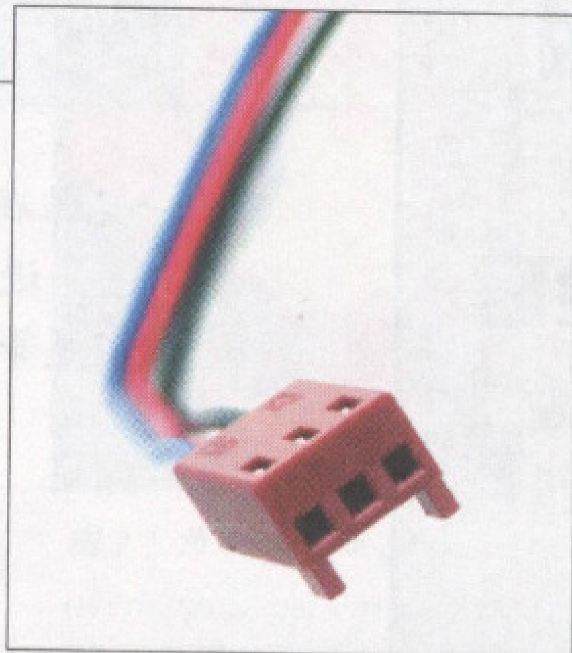

风扇背面

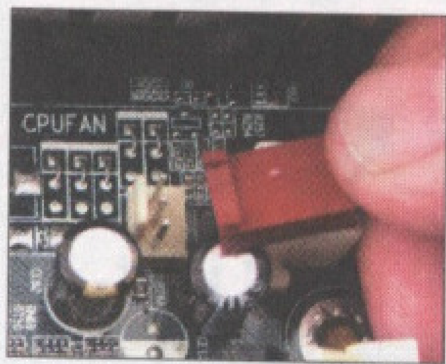

再固定卡子有扳手的另一头。

Pentium 4的风扇扣子设计得都比较紧，而且有些原装CPU风扇的扣具还是塑料的，比较容易损坏，所以安装时要注意控制力度。我们这次采用的是第三方厂商生产的P4风扇，扣具是金属的，外形与原装风扇略有不同，但使用方法一样。安装风扇时最好是两侧的扣具同时固定，使整个风扇均匀受力（我们所采用的这种风扇没有原装风扇那么紧，且由于设计不同，两侧同时操作也不太方便，因此是分别固定的）。

第四步：接风扇电源

固定好风扇后接风扇电源，其接口为3针接口，主板上相应的风扇电源接口通常就在CPU插座附近。一般来说，主板上的风扇电源插座不止一个，一般会有一个插座标出“CPU FAN”的字样，只要对号入座就行。现在大部分主板都有CPU风扇监控功能，如果不插在指定插座上，很多主板会“拒绝”开机。如果没有标识，则一般插在1号风扇插座上。

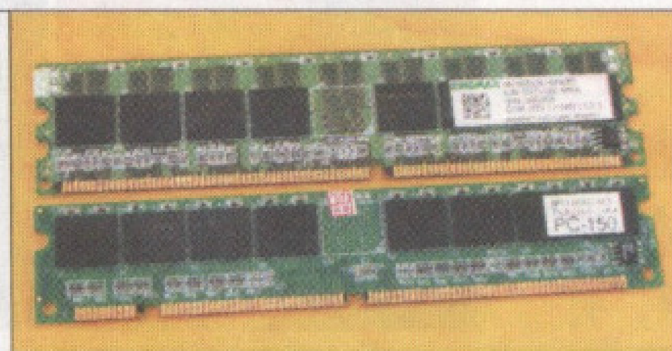

风扇电源接口



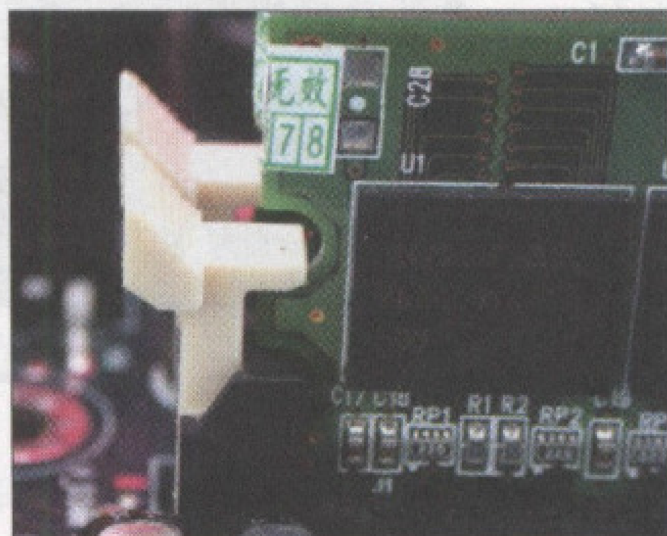
CPU风扇的电源接口也是有方向性的。

第五步：安装内存

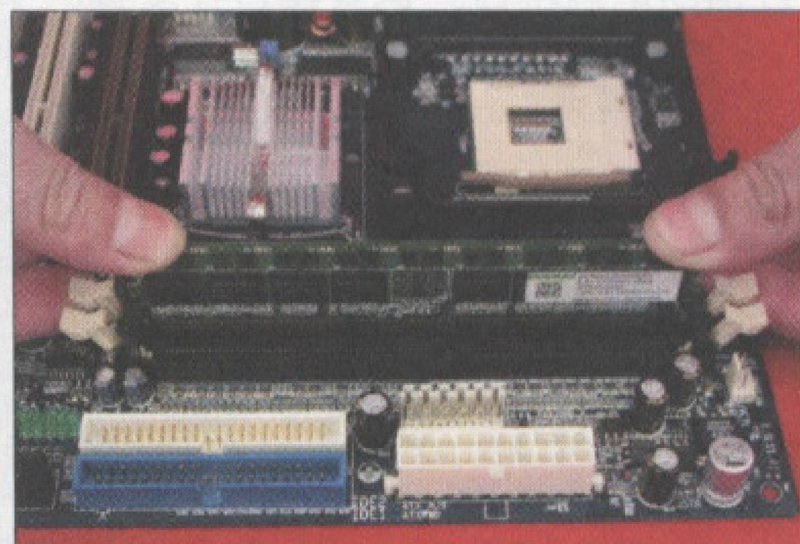
在安装时，DDR内存与SDRAM的最大区别就在于它们金手指上的缺口数目不同。DDR内存的金手指上只有一个缺口，而SDRAM有两个，且缺口的位置也不一样。安装内存时注意：最好用双手拇指和食指握住内存两端，然后将内存条上的缺口对准内存槽上的“凸起”，两手同时用力往下按，直到插槽两边卡子弹起并卡住内存两端的缺口为止，此时一般会听到“咔”的一声。一般的i845D主板会提供两个DDR内存插槽，如果你只有一条内存，最好插在离CPU较近的内存槽上。



DDR RAM内存的金手指（上面为DDR RAM，下面为SDRAM）。



这是内存安装好后卡子的位置。



安装内存的方法

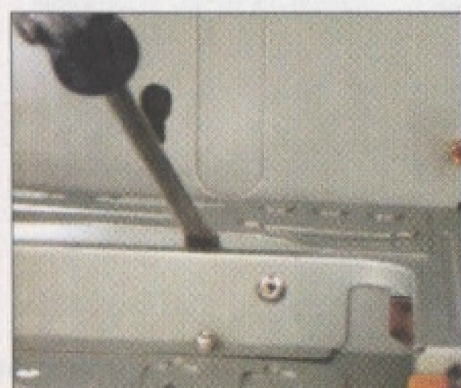
第六步：固定电源

有的机箱是连同电源一起出货的，这种情况下电源一般已安装好了；如果你用的是这种机箱，请跳过此步。电源上有4个用于固定的螺丝孔，将它们与机箱上相应的孔对好后拧上螺丝。其实拧螺丝也有一定的技巧，最好是先将所有螺丝拧上后，再逐个拧紧；如果先拧紧一个，再上下一个螺丝的话，最后有的螺丝孔就可能偏离原来的位置。我们这次采用的机箱提供了拇指螺钉，能直接用手拧，安装起来很方便。

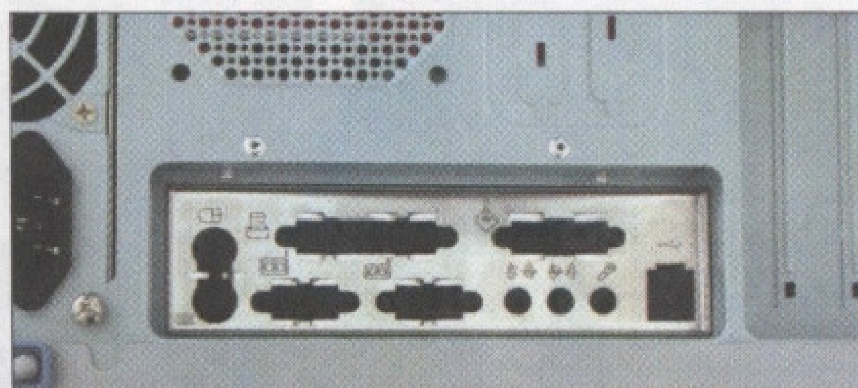


将螺丝孔对齐

第七步：更换挡板



撬下原有的机箱后挡板。

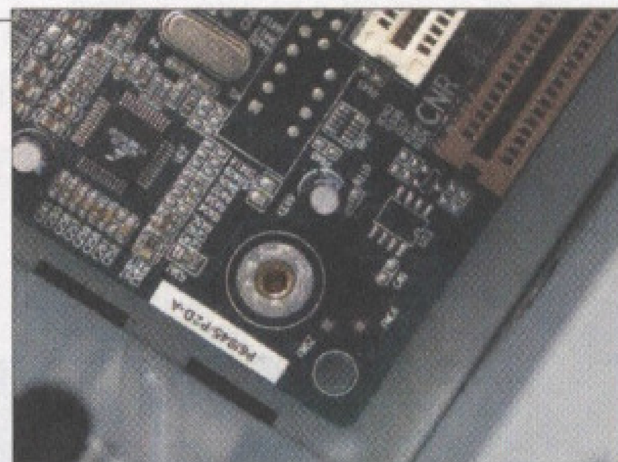


新装的机箱后挡板。

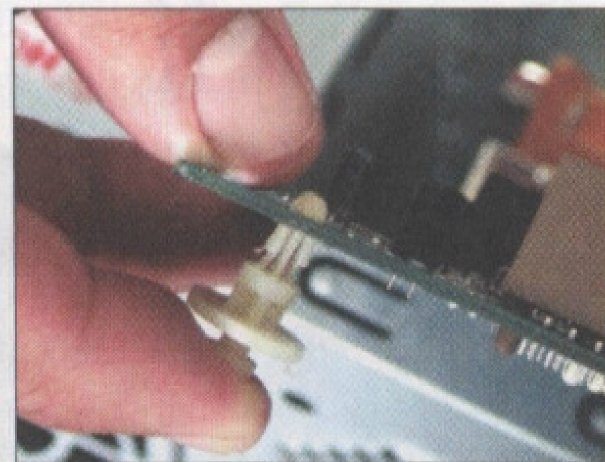
我们这次用的主板I/O端口部分的布局和标准板型有所不同（市面上有不少新型主板都是这样设计的），所以要使用其附带的特制机箱后挡板。先用一字改锥将原有的机箱后挡板撬下来，然后将新的挡板从机箱内侧装上。

第八步：固定主板

现在的主板通常有两种安装方式：传统机箱就是用螺丝座固定，有些新型的机箱则一般采用膨胀螺钉（钢制的或塑料的）及底板上的滑槽来简化主板安装。装主板时先将I/O端口对准机箱后挡板，再将主板上的螺丝孔和机箱底板上的对齐，然后拧上螺丝即可。



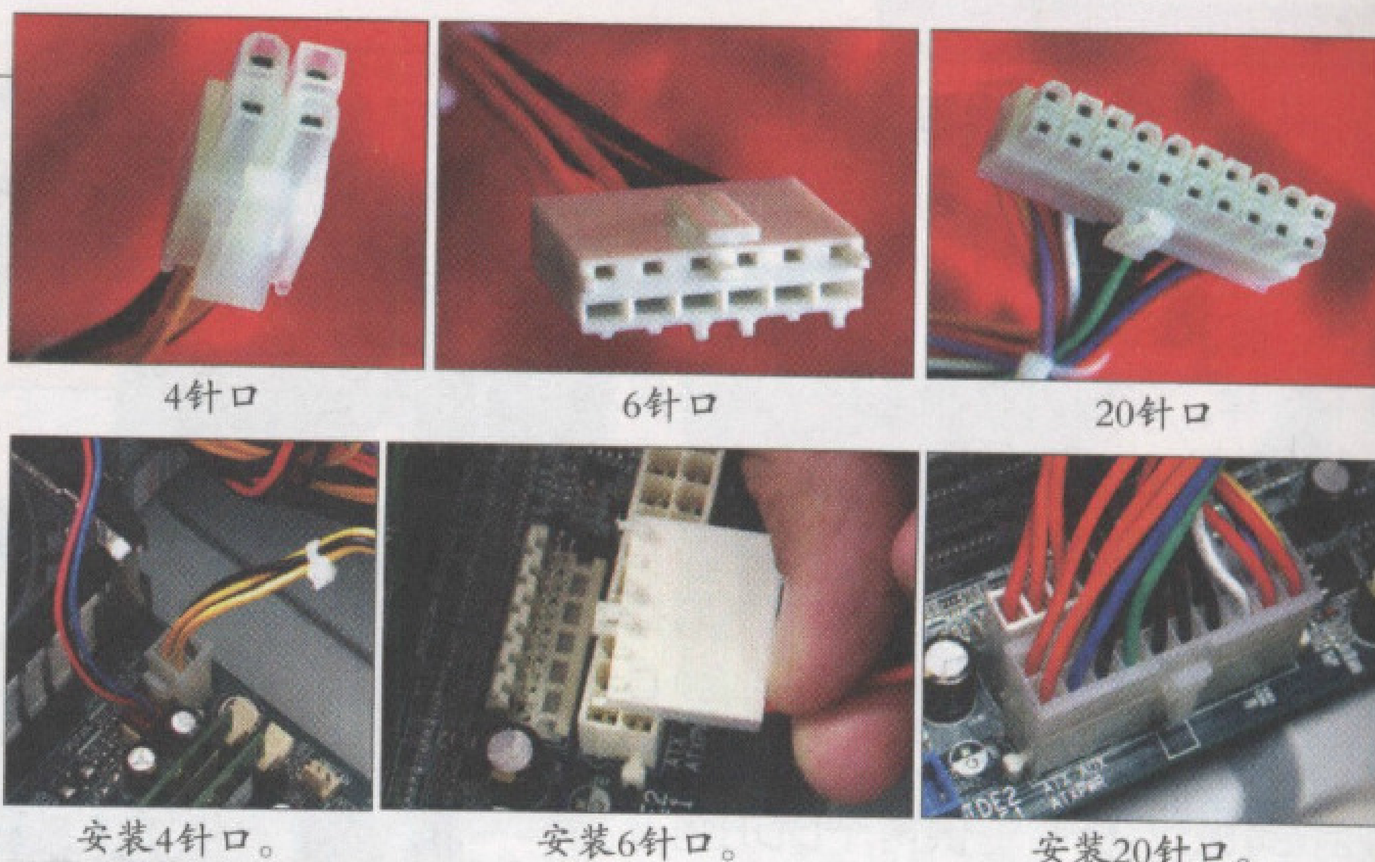
对齐螺丝孔。



膨胀螺钉

第九步：连接电源

一般的Pentium 4主板要接3种电源接口：4针、6针的辅助电源接口和20针的传统ATX电源接口。不过，有的主板出于方便用户的考虑，去掉了6针口或用普通“D”形4针电源接口代替4针辅助电源接口。这些接口在安装时有方向性，方向不对是安不上的，所以大家不必担心装错。


4针口　6针口　20针口

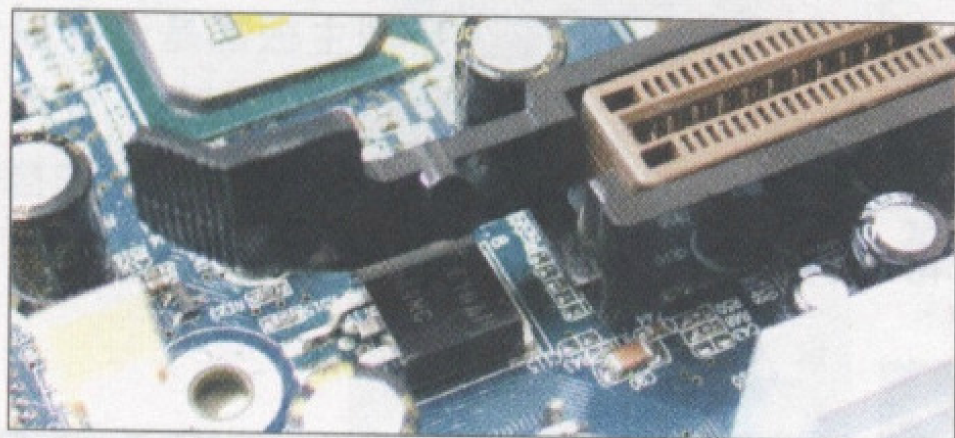
安装4针口。　安装6针口。　安装20针口。

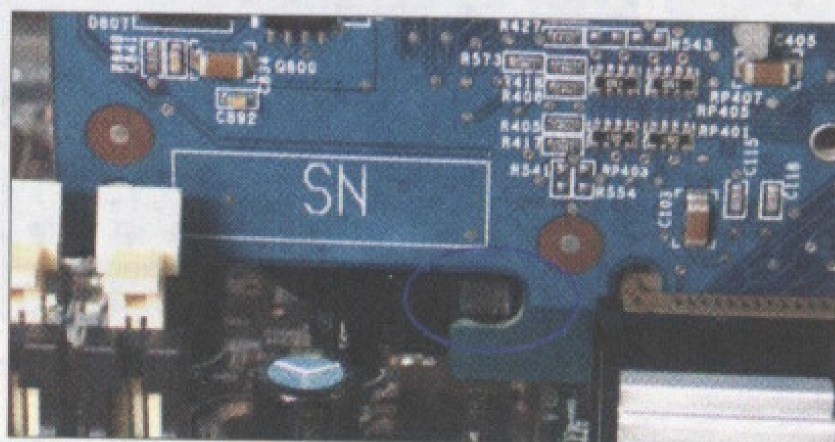
第十步：拆卸机箱挡板

安装AGP显卡之前，先要将机箱后面与AGP插槽相对应的挡板卸掉。有些机箱的插槽挡板是用螺丝固定的，可重复装卸，也有的挡板拆下来就安不回去了（我们这次用的这款机箱就是如此）；这种情况下就一定要看准了再卸，卸错的话不但影响美观，还使灰尘更容易进入机箱。

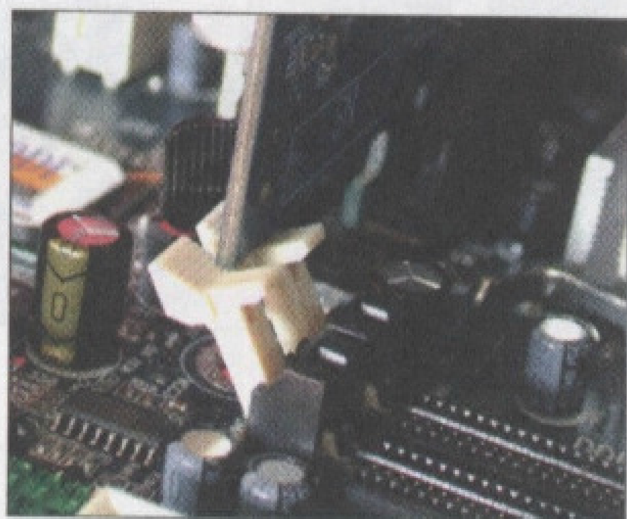
第十一步：安装显卡

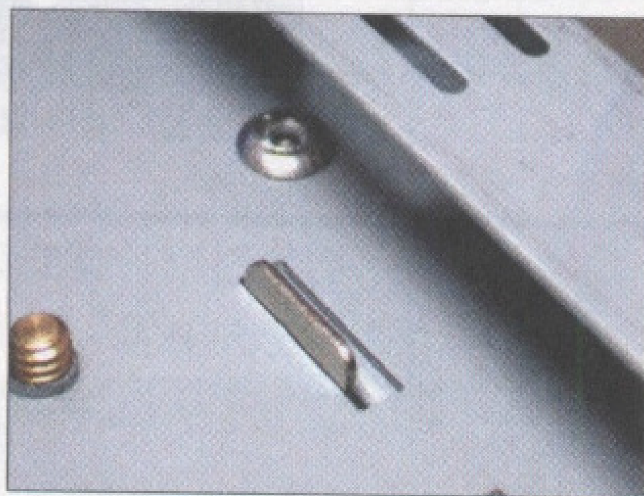
现在的显卡面积和重量越来越大，为更好地固定它们，主板的AGP插槽末端普遍配备了塑料卡子辅助固定。显卡的安装和内存类似，也是用双手握住两端，对准插槽按下去，听到“咔”的一声就说明显卡已经被卡好了；装完以后检查一下显卡后挡板有没有进入机箱底板上的定位槽，都没问题的话就说明显卡已装好，下面就可以上螺丝了。由于我们这款机箱是免工具的，所以不用螺丝，直接用被称为“如意扣”的塑料卡子固定。需要特别提醒大家的是：i845D主板上的AGP 4×插槽中不能安装以前的AGP 2×显卡，否则有可能烧毁主板。


AGP插槽上的卡子。



显卡被卡好时的样子。


有点碍事的内存卡子（这是许多845D主板的通病，安装时要注意）。


显卡的后挡板要进入机箱底板上的定位槽才行。

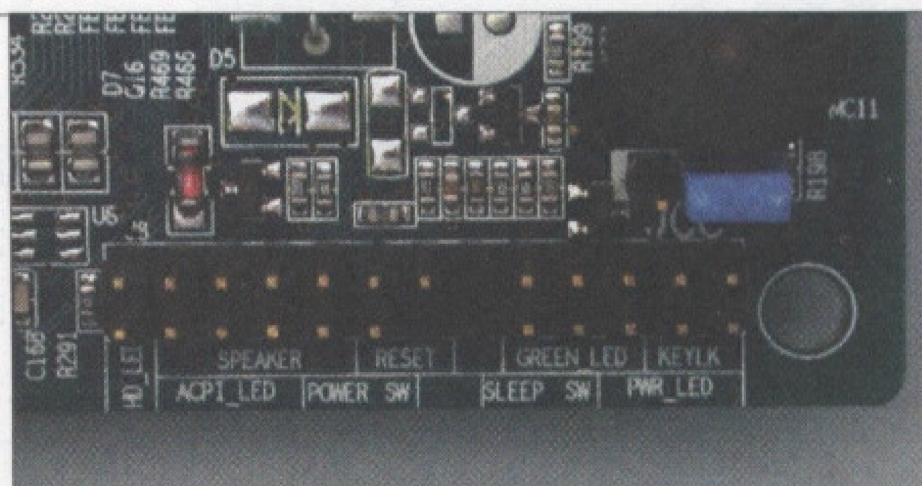

用“如意扣”固定显卡后挡板。

第十二步：安装声卡

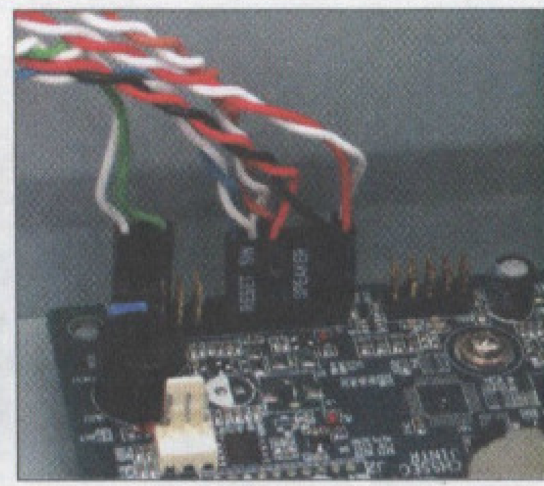
声卡的安装过程与显卡基本一样，这里不再赘述。但值得注意的是，考虑到PCI插槽的兼容性，以及板卡间的干扰等问题，建议将声卡插在离AGP槽较远的第3或第4个PCI插槽上。另外，如果主板上有板载声卡的话，通常安装独立声卡时需要在BIOS中把其屏蔽掉。

第十三步：连接主板插针

主板上插针的安装通常是比较繁琐和困难的部分。现在常用到的插针一般有4种：电源开关（Power SW）、复位启动（Reset）、PC喇叭（Speaker）和硬盘灯（HDD LED），这些插针一般都集中在主板一角，大部分主板会在插针附近标出各插针的用途，如果看不懂或是遇到个别没有标识的主板，可参考说明书。



主板上的大部分插针都集中在这里。

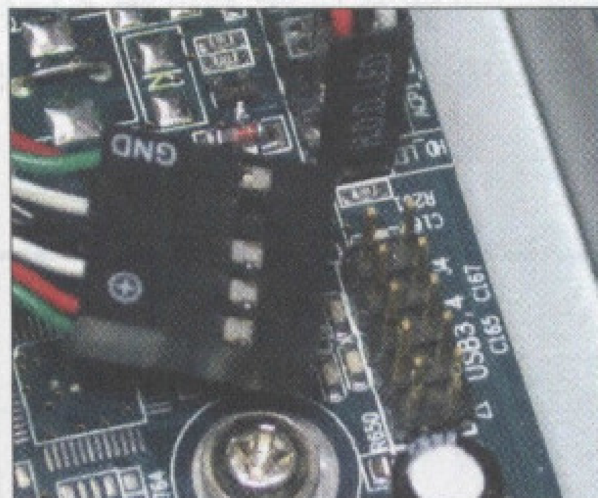

电源开关、复位启动、PC喇叭和硬盘灯都已插好了。

安装插针时要注意PC喇叭和硬盘灯都是有方向性的，而这些插针又没有进行防插错设计，所以安插时要特别注意；有的主板上会标出有方向插针的正负极，查看插头上“小三角”的位置就可以确定插法了。如果没有标识，一般来说应该将插头有字的一面朝向主板外侧，不过由于各种主板的设计不同，也可能不是这样装；好在插错了也不会对主板造成什么伤害，实在没有把握的话多试几次就行了。

第十四步：连接附加USB插针



USB插针



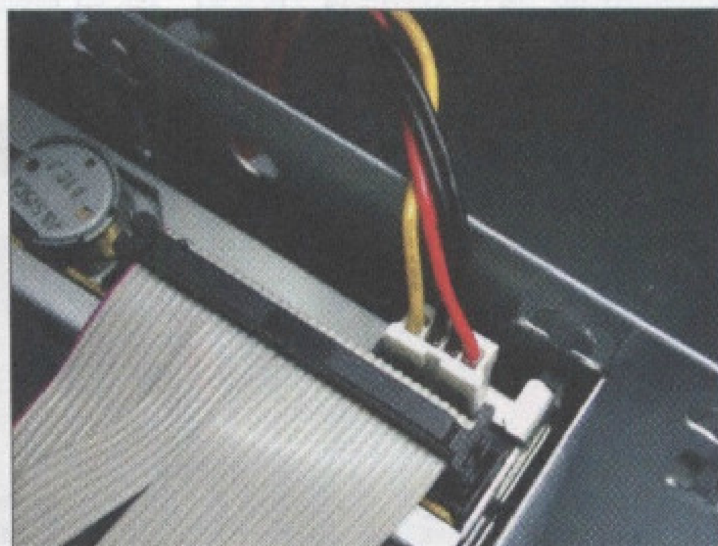
注意USB插头的正极要与主板插针一致。

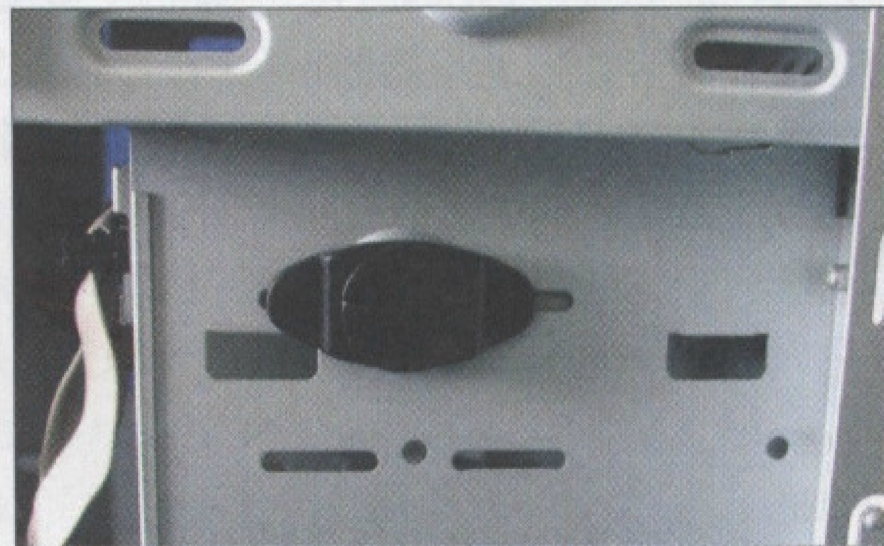
现在USB设备越来越多，很多主板上都提供了附加USB接口的插针，以备扩展之用。USB插针也具有方向性，一般分为双排（10针）和单排两种（单排又分为4针和3+1针两种），其中双排的较为多见。大部分USB插头都有防插反设计，如果不是，请注意主板插针处正负极或第一针的标识（小三角）要与插头上的相应标识一致，若插反了可能会损坏主板，所以请谨慎行事。

第十五步：安装软驱

安装软驱时，先要从机箱前面卸下一个3.5″槽挡板，然后再将软驱从前面导入3.5″槽，最后拧好两侧的螺丝。由于我们这次采用的是免工具机箱，所以只要用一种被称为“同心锁”的塑料卡子即可很快固定好，最后插上电源及数据线即可。要注意的是，软驱线和数据线插槽多数不是防插反设计的，所以很容易接反。如果开机后发现软驱不工作且灯一直亮着，就说明插反了。其实无论是软驱、光驱还是硬盘，只要将数据线上有红线的一端对准插槽上标有“小三角”或“1”的一端插入就没问题。


软驱从机箱前面装入。


连接好的电源线及数据线。


用同心锁固定，方便快捷。

第十六步：安装硬盘

硬盘就安装在软驱下方的3.5″槽内，紧固方法和软驱一样，然后接上电源线和数据线即可。一般来说，如果只有一块硬盘和一台光驱的话，硬盘应接在IDE 1上，而光驱接在IDE 2上。另外，ATA 66/100/133的IDE线都具有方向性，一般来说IDE线上蓝色的一端接主板，黑色接口接主IDE设备，灰色接口接从IDE设备。其实也有不少主板并不在乎所谓的方向性，不过为系统稳定和安全起见最好还是按标准接线。

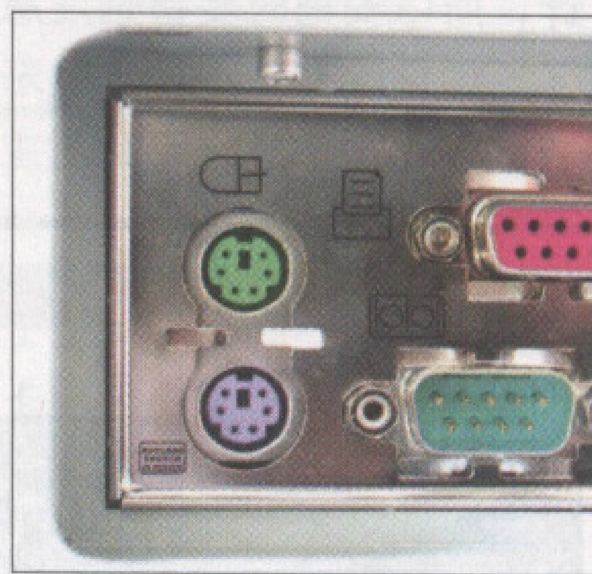
第十七步：连接CD音频线


CD音频线接法

光驱的安装方法和软驱大同小异，只不过光驱安装在5″设备仓里。最好选择离下面的3″设备仓稍远一些的5″仓，因为那里还装有软驱和硬盘，距离远一点有利于散热。接下来需要连接电源线、IDE线和CD音频线，从光驱后面看过去，CD音频线接口位于光驱跳线的左侧，此接口也有方向性，判断依据仍是插头及插槽上的“小三角”。

第十八步：连接鼠标、键盘

鼠标、键盘通常都使用PS/2接口，但不能互换，所以也较容易接错。主板上的键盘鼠标接口是上下并排的（相对主板的方位），键盘用的是下侧的藕荷色接口，鼠标用的是上侧的绿色接口，一般机箱挡板上也会有标识。现在USB设备盛行，不少朋友都想买USB接口的鼠标及键盘，那应该如何连接呢？很简单，只要直接插入机箱上任何一个USB接口（扁形4针接口）即可，热插拔也没有问题（如果不想占用USB口，则可使用USB→PS/2转接头）。


鼠标、键盘口不要搞混。

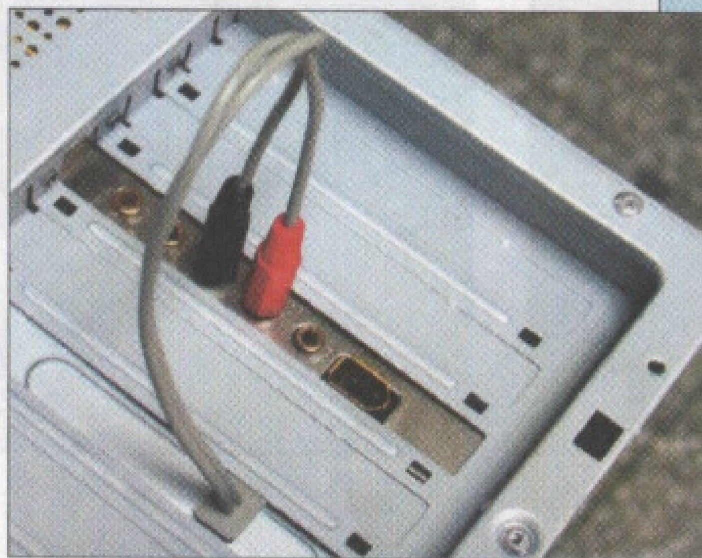
第十九步：安装显示器

显示器的安装很简单，只要接上D型数据线接头，拧紧数据线上的拇指螺钉即可。有的显卡上可能会有一个24＋4针的接口，那是DVI接口（Digital Visual Interface，数字视频端口），一般用于连接较高端的LCD显示器。


DVI接口

第二十步：连接5.1音箱

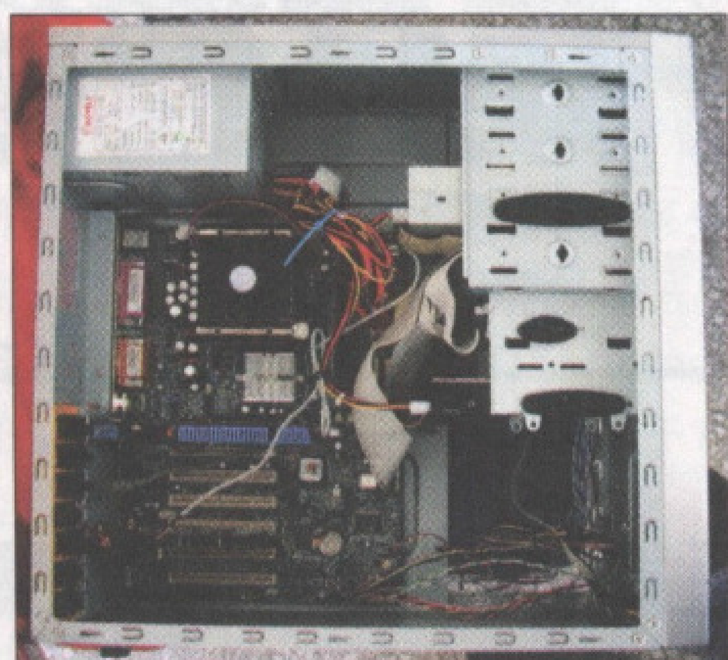
下面来教大家接5.1音箱。5.1环绕立体声共有6个声道，而5.1声卡上的每个接口提供2个声道，所以一共要用到3个接口。当然这3个接口也不是随便接的，低音炮和中置音箱接在声卡挡板最顶端的3号输出口，前置音箱接在1号输出口（Front），后置音箱接在2号输出口（Rear）上。我们采用的机箱有前置音频接口，但同样需要使用1号输出口，所以想同时使用音箱和耳机的话就只好买一个分线头了，但音质会有损失，这也是现在声卡的一个缺憾。


前置音频接口的接法

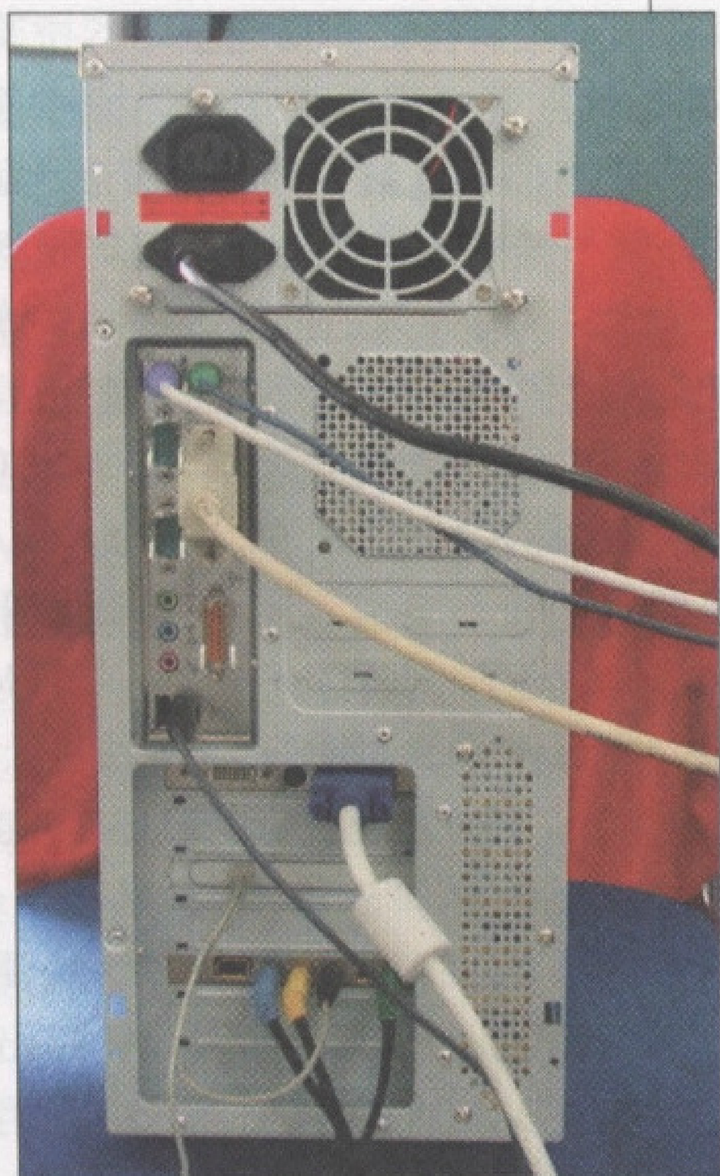

音箱接法

第二十一步：组装完成

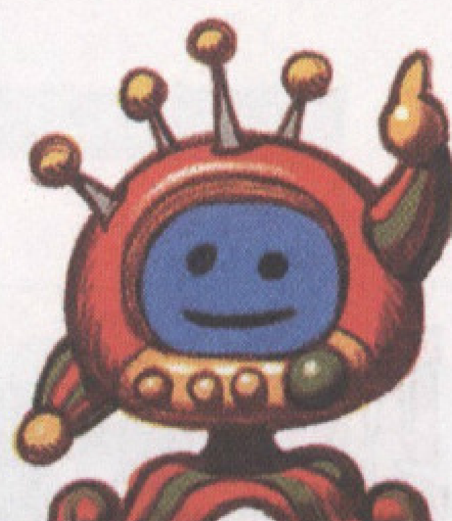
最后接上主机及显示器电源。到此为止，就算大功告成了！







安装完成图



结语

相信通过我们的安装示范，大家会对Pentium 4+DDR系统的安装有一定了解。这里要提醒大家的是，通过配置BIOS参数来设置系统也是很重要的，例如我们安装独立声卡后，便应该在BIOS中将主板自带的软声卡（也可能是硬声卡）屏蔽，而PC 2100（DDR 266）内存的工作频率一般也需要进行重新设置。同样，再强大的硬件也需要软件的支持，Intel的芯片组驱动是让系统平稳、快速运行的保证，显卡驱动让我们看到更精彩的世界，声卡驱动带给我们天籁之音。作为合格的DIY爱好者，学会选择适当的驱动程序也是必备的本领。在亲手构建的Pentium 4平台上尽情享受科技进步带来的非凡感受吧。我们希望下一次的手把手教程中的安装对象能够是传说中的AMD大锤（hammer）:)。

"显示器购买倾向"有奖调查幸运者揭晓

前不久我们在晶合后院进行了一次关于"显示器购买倾向"的读者有奖调查，共有2000多位后院居民参加了投票，我们从中随机抽取了两位获奖的幸运读者，名单如下：

段锐林 安徽省安庆市黄花亭西巷16－6号

孙 诚 天津市河西区灰堆东花园14－101

这两位读者将获得由深圳元美达科技有限公司（www.midatech.com）提供的美达52XP光驱一台，价值280元。希望大家今后继续踊跃支持我们的调查活动，奖品多多:)



软驱大限将至，闪盘集体登场

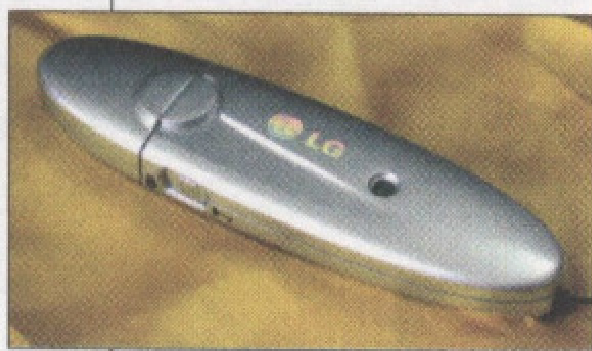
晶合实验室 别理我 魔之左手

前些日子受朋友之托为其攒机一台，发现配置单上一个不起眼的角落里还保留着“软驱”一栏，几经犹豫，最后我还是将它从配置单上划去，取而代之的是USB闪存盘。朋友惊讶地问我，什么是闪存盘，为何能取代软驱……作为移动存储新宠，USB闪存盘已逐渐走上前台，一步一步向成为PC标准配置的目标奔去。

IBM PC诞生至今，软驱一直占据着机箱里的一席之地，常见的1.44MB 3.5″软驱已有10余年的历史了（最早出现在IBM 1987年推出的PS/2产品系列中），随着计算机技术的发展，用户处理的文件容量越来越大，早已超越了1.44MB的限制。以常见的MP3音频文件为例，采样率稍高（128kbps）的音乐容量动辄三五MB，许多曲目甚至高达数十MB，1.44MB软盘显然已无法满足需要，即使通过压缩软件进行数据分卷压缩，其实用性和可靠性也受到质疑。

近年来，移动技术得到飞速发展，传统PC的衍生物如笔记本电脑逐渐受到市场追捧，移动办公已经成为时尚。频繁的大容量数据交换成为困扰移动办公用户的新难题，1.44MB软驱只能承担小容量数据的传输，光存储虽容量大，数据却是进来容易出去难（绝大多数笔记本电脑都没有配备可擦写式光驱）。因此，近年来存储器厂商们开发了各种类型的移动存储产品，下面我们向大家介绍一下主流产品及其特点。

◆移动存储主流产品



USB闪存盘移动储存器

首先向大家介绍本文的主角——USB闪存盘移动储存器。闪存这个名字是Flash Memory直译而成，Flash的意思即“闪烁”，代表迅速快捷。实际上，闪存的确比软驱快上很多，它是存储器家族中的一员，特点是在掉电的情况下依然可保存信息。基于成本考虑，USB闪存盘容量很少超过1GB，主流容量为32MB与64MB，虽不算很大，但已能满足日常应用。过去，USB闪存盘受价格因素困扰，一直叫好不叫座，但随着生产规模扩大，价格也一路下泻，目前16MB容量的闪存盘已接近名牌软驱的价格，因此迅速被消费者所接受。关于它的技术特点，我们将在下一章节向大家详细介绍。



USB移动硬盘

目前市场上的USB移动硬盘大部分采用2.5″笔记本硬盘与USB接口硬盘盒的组合，硬盘盒内建转接电路板，在硬盘与板载USB控制器之间搭起联络的桥梁。采用2.5″笔记本硬盘的主要原因是它在物理特性上的优势：移动存储要求较高的抗震性，普通3.5″硬盘虽也具有一定抗震性，但不适宜频繁移动，笔记本硬盘因其专为移动应用而设计，具有先天的抗震优势；从体积上对比，笔记本硬盘也优势明显，我们甚至可把它放进上衣口袋里。目前大多数笔记本硬盘容量在5～30GB之间，主流产品的容量维持在10GB左右。Ultra ATA/33是移动硬盘内部最常见的接口速度，部分高端型号支持ATA/66甚至ATA/100，但受制于USB 1.1接口12Mbps传输速率的限制，硬盘常常只能处于等待状态。针对USB 1.1的低速问题，厂商们推出了支持USB 2.0接口的产品，USB 2.0的传输速率快了很多，达到480Mbps，虽仍然达不到ATA/66饱和状态下的要求，但毕竟比USB 1.1提高不少。这类产品国内已经出现，但与之相配套的支持USB 2.0的主板仍然太少，用户不得不购买USB 2.0 PCI扩展卡，增加了使用成本。

IEEE 1394 FireWire（火线）移动硬盘

IEEE 1394 FireWire火线技术是苹果公司于1995年推出的高速串行总线，目前传输速率达到400Mbps。它速度快，技术相对USB 2.0成熟许多，越来越多的计算机，特别是笔记本电脑开始配备IEEE 1394接口。因为IEEE 1394并不是PC的标准接口，我们在采购IEEE 1394移动硬盘时需要购买相应的PCI扩展卡，不过使用SoundBlaster Audigy系列声卡的用户有福了，它内建的SB 1394接口兼容IEEE 1394，免除了另外购买扩展卡的额外开销。市场上IEEE 1394移动硬盘产品还不多，只有SONY、Iomega、Maxtor推出的几款产品可用，价格也不低。IEEE 1394移动硬盘优势在于它的高速，如果无这方面的需要则没必要考虑。


Maxtor IEEE 1394移动硬盘

闪存卡读卡器

随着数码设备如数码相机的普及，为了方便地读取数码相机内闪存卡上的图片，厂商们设计生产了各式各样的读卡器，支持的闪存卡也各不相同，如Comparct Flash、Smartmedia Flash、MulitiMedia Cards、Secure Digital、Memory Stick、Microdrive等，大多数读卡器支持2种以上闪存卡的读写。有了闪存卡及外置型读卡器，我们完全可将它们作为移动存储器使用，不仅容量较大，价格也比较低。USB接口的外置读卡器售价一般在200～300元左右，大容量闪存卡性价比也颇高，它对PC与PC、PC与数码设备之间的数据传输起到了不可低估的作用。

LS-120 SuperDisk驱动器、Zip驱动器和Jaz驱动器

在较新型号的主板BIOS设置中，都可找到LS-120 SuperDisk驱动器的身影，在国外，它正取代软驱的位置。它不仅支持120MB软盘的读写，也可读写普通的1.44MB软盘，兼容性非常好。LS-120 SuperDisk驱动器不仅有内置IDE接口版本，也有外置USB/并口的型号。Zip和Jaz驱动器都是Iomega公司的产品，容量分别为100MB（或250MB）与1GB（或2GB）。上述3款移动存储器虽都较常见，但在国内市场的占有率不是很高，这和它们容量较小、体积较大、价格较高都有一定关系。


Zip驱动器

MO磁光碟机和CD-RW

MO磁光碟机是一种基于电磁学与光学技术的存储设备，大有取代Zip驱动器的气势，MO磁光碟机容量是可选的，640MB的MO盘片只需30～40元人民币，性价比很高。MO磁光碟机可靠耐用，擦写次数高达1 000万次，SCSI接口的速度也很快。CD-RW可擦写光盘是大家比较熟悉的移动光存储载体，虽有诸多不足，但良好的兼容性与轻便的携带方式使它为大众所接受。



MP3播放器

正在使用MP3播放器的朋友一定不会对它作为数据载体的功能感到陌生：有那么大的存储空间为何不好好利用起来呢？对于那些巨无霸似的“仓库”，如苹果推出的的iPod（5GB/10GB）、创新的Nomad Jukebox（6GB/10GB/20GB），还有那个能刻录光盘的Archos Jukebox（6GB），不好好利用起来真是不划算。


苹果推出的的iPod

◆USB闪存盘的特点

USB闪存盘的基本结构包括闪存、控制芯片和外壳。和其他移动存储器相比，闪存盘具有体积小、外形美观、物理特性优异、兼容性良好等特点，适合日常移动存储需要。

闪存的传输速率在600～1000kB/s之间，和USB 1.1接口12Mbps的传输速率配合较好，不会出现移动硬盘等高速存储介质易发生的瓶颈现象（容量巨大的数据如果从12Mbps的通道经过，必然导致漫长的等待，而这种等待相信没人愿意经历）。此外，闪存盘由USB接口供电，无需电源。

闪存盘有“Thumb Drive”（拇指驱动器）的称号，体形非常小巧，大家常常亲昵地把它叫做“口香糖”，它的质量也很轻，一般仅有10～20g，随身携带没有任何负重感。

闪存盘纤瘦的体形使得外观可塑性很强，厂商们纷纷设计出富有特色的外壳，挂在胸前别有一番风味。理论上讲，只要不对闪存造成物理损伤，其中的信息将不会受到影响，厂商们也承诺它有“极佳”抗震性。为了验证这一承诺，我们将任选的一款闪存盘提升至离地面2米高的高度并让其作自由落体运动，试验结果令人满意，闪存盘数据完好无损，外壳也没有破裂，这些无疑增强了我们对闪存可靠性的信任。同时，我们在使用过程中发现它的发热量非常小，相信在人类能忍受的气温下它就能正常工作。

闪存盘得到主流操作系统的良好支持，免驱动型在微软Windows Me/2000/XP下，甚至苹果的Mac OS中都不需任何驱动就能使用，真正做到了完全意义上的“即插即用”。

◆导购指南

了解了闪存盘上述优点，是否有点动心？在选购USB闪存盘时，我们应注意些什么呢？

首先是容量问题，我们建议大家购买32MB/64MB存储大小的闪存盘。从USB 1.1的传输速率看，速度显然和大容量（如128MB以上）存储不匹配。对于移动办公而言，绝大多数需要传输的文件都在5～30MB之间，32MB/64MB正好符合要求。而且目前大容量（如128MB以上）闪存盘价格依然较高，请综合上述因素选购。

产品是否免驱动也是我们需要斟酌的因素，我们建议大家尽量购买免驱动型产品。由于采用不同的控制芯片，部分USB闪存盘仍然需要驱动程序才能被操作系统识别，而我们指的免驱动型USB闪存盘在微软Windows Me/2000/XP下则无需任何驱动即可使用。需要注意的是，即使是免驱动型闪存盘在Windows 98/97（OSR2）下仍需要驱动程序，易用性受到一定影响。目前两个类型的闪存盘价格相差不多，免驱动型稍贵，基于易用性考虑，免驱动型更值得购买。

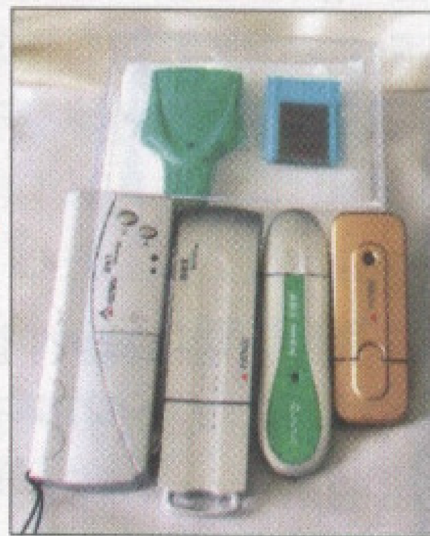
对于有特殊需求的用户，不少厂商们为闪存盘添加了附加功能。这些附加功能中最为常见的有“系统引导”功能，顾名思义，这种USB闪存盘可取代软盘作为系统引导盘，不过该功能需要主板BIOS支持，对这项功能感兴趣的用户应留意自己的主板是否支持。针对有保密要求的商业用户开发的加密型闪存盘，加入了密码保护和文件加密功能，但就目前采用的加密技术而言，仍显得比较脆弱。除此以外，我们还看到固化杀毒软件、QQ聊天工具，甚至可播放MP3的USB移动闪存盘，从某种意义上讲，它们扩展了“移动存储”的概念，使USB闪存盘具备了多功能特性，是未来的发展方向。

由于只具备基本存储功能的USB闪存盘技术含量不高，市场消费量大，生产的厂商很多，其中良莠不齐。下面我们向大家介绍几款口碑较好的产品，它们多出自名牌大厂之手，质量和售后服务均能得到保证。

◆产品赏析

1.爱国者Miniking迷你王系列

华旗资讯：www.huaqi.com 联系电话：8008101069


爱国者全家福


爱国者时尚型

时尚型

时尚型是爱国者闪存盘系列中的大众化的一款产品，功能较单一，支持“系统引导”功能。流线型外观设计与“时尚”二字相扣，与迷你王传统的矩形设计有明显不同。除常见的中文说明书、驱动光盘、USB延长线和挂绳外，包装中还找到华棋资讯提供的包修卡，并提供12个月保换的承诺，良好的售后服务让我们对迷你王系列有了良好的印象。

邮箱型

在时尚型的基础上，爱国者开发了邮箱型闪存盘。它主要的特色在于可在闪存盘中开辟一块加密区，并将Foxmail建于其中，能起到移动Foxmail及加密作用。此外，邮箱型闪存盘支持“USB-HDD”、“USB-ZIP”类型启动（需BIOS支持）。邮箱型提供多种颜色的外壳选择，我们得到的这款为金黄色，雍容华贵适合女性朋友。

战斧型

战斧型功能上和邮箱型基本没有差异，附赠的软件由Foxmail改为金山毒霸2002 OEM版，亦支持加密及“USB-HDD”、“USB-ZIP”启动。战斧型外观较前两款改变较大，盘身增长，一端呈刀削状，的确可联想到“战斧”，透过中部（横截面）透明塑料隐约可见内部元器件。


爱国者MP3型

MP3型

这是一款非常有趣的产品，它不仅可作为闪存盘使用，还兼有MP3播放功能，在2节7号电池的驱动下，它可连续播放8小时的MP3音乐，我们甚至可将它插在电脑上由USB直接供电听音乐。MP3型闪存盘体型较大，分为两个部分：主机和电池盒。主机具备完整的闪存盘功能，可单独携带使用，机身上有选曲开关和音量调节开关，可通过两个LED灯观察使用状态。电池盒为主机供电并使得整机美观协调便于携带。MP3型采用新的设计使得读写速度提高，写入700kB/s、读取1000kB/s，高于普通闪存盘的600kB/s、900kB/s读写能力。MP3型闪存盘附赠《疯狂英语MP3》光盘及练习手册，练习者可使用MP3闪存盘进行听音/默写训练。


爱国者优递卡

UDisk优递卡

UDisk优递卡与闪存盘工作原理一致，界面做成卡式，便于在PDA、数码相机、手机等数码产品中使用，故又被称为两栖存储介质。该款产品由转接器和UDisk优递卡组成，使用和闪存盘完全一致。该产品驱动程序载体为软盘，而不是常见的光盘。附赠的延长线也相当有特色，为蓝色透明装，精美而时尚。

2.朗科“OnlyDisk”优盘系列

朗科科技：www.netac.com.cn 联系电话：0755-3274601



朗科全家福

朗科优盘双启动型

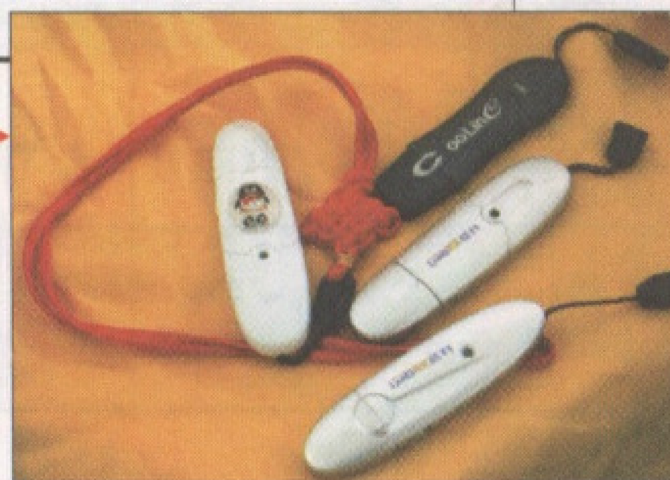
朗科是较早进入闪存盘市场的厂商们，其“OnlyDisk”优盘系列市场占有率颇高，“优盘”的名称甚至成为闪存盘的代名词，足见其影响力之大。这款双启动型闪存盘支持“USB-HDD”、“USB-FDD”双启动（需BIOS支持），附送的软件也较丰富，包括Acrobat Reader、金山毒霸2002 OEM版、金山词霸2002共享版和金山快译2002共享版。朗科优盘说明书比较详尽，用户很容易上手。

朗科优盘加密Ⅱ型

加密Ⅱ型除具备双启动型所有功能外，还具备优盘锁和目录锁/目录压缩功能，一定程度保证了数据的安全性。加密Ⅱ型的优盘锁能完全锁住优盘，在没有解密的情况下无法对其进行写入/读取和格式化操作，使用的时候应该牢记密码。

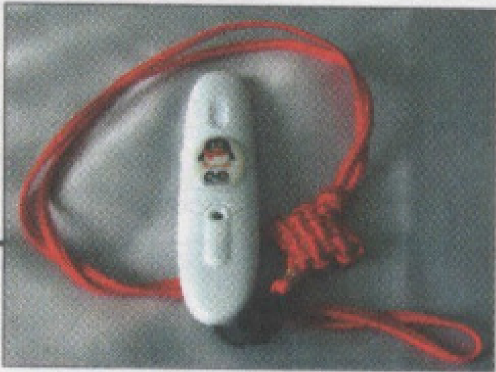
3.蓝科闪存盘系列

建达蓝德：www.lander.com.cn 联系电话：010-86280080



蓝科闪存盘系列产品主要有火钻闪存盘、电子盘、随身QQ这几款，体现出经济实用的特点。火钻闪存盘除了标识，外观和LG M-DISK完全一样，显然是同一厂商生

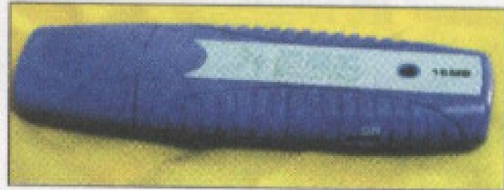
产的。电子盘外壳为磨砂设计，手感不错，可惜不具备“系统引导”功能。随身QQ缺省安装有QQ USB专用版，使用方便。三款产品均附有说明书、驱动光盘、USB延长线和挂绳。


蓝科移动QQ

4.怡华“E-Carrier”搬运工

怡华通联：www.chinayihua.com 联系电话：010-62579605

记得“搬运工”的广告吗？那个穿着牛仔工作服的漂亮MM，让人想起“当性感与IT结合”……搬运工外观朴实，外壳为普通的工程塑料，有各种颜色可供选择。包装内有精美的中文说明书、驱动光盘、USB延长线和挂绳。这款“搬运工”为16MB免驱动型，具备“系统引导”功能，通过软件可进行加密，能满足基本应用。


搬运工

5.其他产品

鲁文电子：www.luwen.com.cn 联系电话：0755-3407930
中软存储：www.kosoft.com.cn 联系电话：010-88026002
矽霸电子：www.si-bay.com 联系电话：010-82856181/83/85/87

USB闪存盘市场容量巨大，因此生产的厂商不少，鲁文电子的“EasyDisk”易盘、中软存储的金存太学士、矽霸科技的“Buslink”百事灵与LG的“M-DISK”也是较出名的产品，功能也都大同小异。


鲁文电子的“EasyDisk”易盘


金存太学士


矽霸科技的“Buslink”百事灵

规格列表

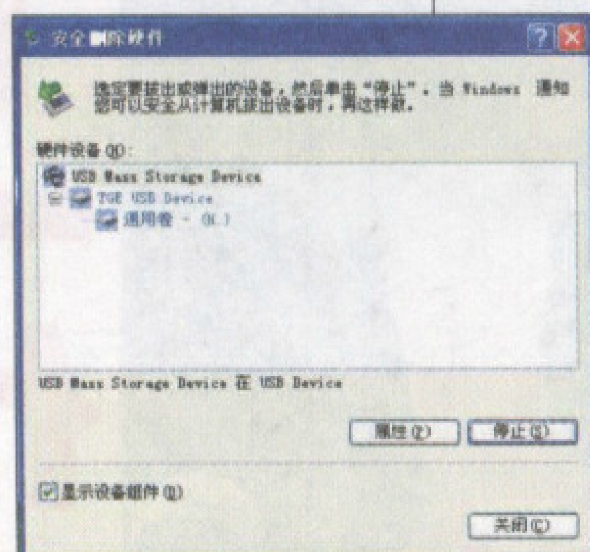
闪存盘型号	迷你王时尚型	迷你王邮箱型	迷你王战斧型	迷你王MP3型	UDisk优递卡	优盘双启动型	优盘加密Ⅱ型	火钻闪存盘	电子盘	随身QQ	搬运工	易盘	金存太学士	百事灵
存储容量	16MB ~2GB	8MB ~2GB	16MB ~2GB	16MB ~ 128MB	16MB ~2GB	4MB~2GB	16MB ~2GB	8MB ~2GB	16MB ~2GB	8MB ~1GB	16MB ~256MB	16MB ~512MB	16MB ~2GB	不详
是否免驱动	是	是	是	是	是	是	是	是	是	是	是	是	是	是
系统引导	USB-HDD	USB-HDD USB-ZIP	USB-HDD USB-ZIP	无	无	USB-HDD USB-FDD	USB-ZIP	USB-HDD USB-ZIP	支持方式不详	USB-HDD USB-ZIP	USB LS120	USB ZIP	USB ZIP	不详
加密功能	无	分割保密区	分割保密区	无	无	无	优盘锁和目录锁	无	无	无	磁盘加锁	磁盘加锁	磁盘加锁	磁盘加锁
MP3播放	无	无	无	有	无	无	无	无	无	无	无	无	无	无
附赠软件	无	Foxmail	金山毒霸20020EM版	疯狂英语	无	金山系列	无	无	无	QQ	无	无	无	无
其它	无	无	无	无	两栖存储兼容部分数码设备	无	支持目录压缩	无	无	无	无	无	无	无
价格仅供参考	299元/32MB	299元/32MB	399元/32MB	699元/32MB	299元/32MB	189元/32MB	149元/16MB	170元/16MB 260元/32MB	170元/16MB	260元/32MB	200元/16MB	238元/32MB	258元/32MB	179元/16MB 279元/32MB

◆使用及常见问题

名称	类型	总大小	可用空间	备注
硬盘				
DISK-A (C:)	本地磁盘	3.89 GB	875 MB	
DISK-B (D:)	本地磁盘	5.84 GB	1.75 GB	
DISK-C (E:)	本地磁盘	9.29 GB	7.45 GB	
本地磁盘 (H:)	本地磁盘	30.9 MB	29.7 MB	

新增的闪存盘

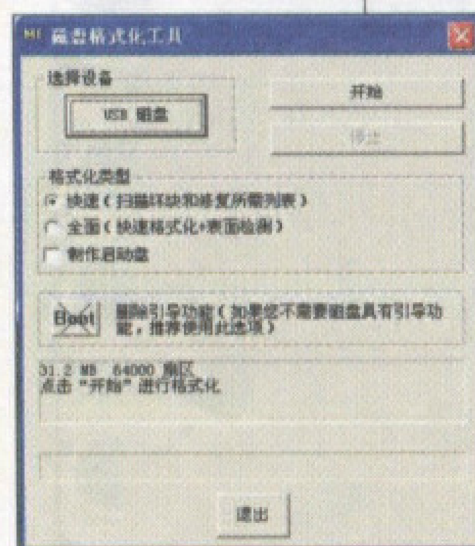
USB闪存盘特别是免驱动型的使用非常方便，首先在BIOS中打开USB控制器，启动Windows Me/2000/XP进入操作系统，将闪存盘插入主机USB口（厂商们提供的USB延长线能极大地方便插拔操作），系统能自动识别并赋予它一个盘符（通常是最后一个）。闪存盘的使用和普通硬盘没什么区别，接下来我们就可进行磁盘/文件的操作。



安全拔除

虽USB支持热插拔，我们也可随时将闪存盘从电脑上拔下，但Windows XP仍然建议我们通过“安全删除硬件”的方式卸载闪存盘。双击右下角那个箭头图标，点击“停止”、“确定”即可。对于Windows 98操作系统，我们建议确认闪存盘停止读写后再进行拔除操作。

现在使用Windows 98的朋友还很多，由于Windows 98没有内建USB闪存盘的驱动支持，因此仍需安装驱动程序。启动Windows 98后插入闪存盘，系统会找到即插即用设备，并提示安装驱动程序，将驱动光盘或软盘（闪存盘包装内附）插入光驱或软驱按提示进行安装即可。



启动盘制作

目前市场上大多数闪存盘支持“系统引导”功能，其原理也大同小异，使用该型号提供的格式化程序选取“制作启动盘”类似选项即可，启动盘的制作必须在Windows 98/Me下进行。该功能的实现需要主板BIOS提供诸如“USB-HDD”、“USB-ZIP”等支持，否则不能实现。

常见问题集

1.USB闪存盘经常插拔是不是很容易坏?

理论上闪存盘支持热插拔，闪存是不会因为经常插拔而损坏的。但和电脑相连接的毕竟是物理接口，经常插拔会有松动迹象，特别是在插不进去的时候使蛮力，更易导致损坏，使用时应小心。为保护主板和闪存盘的USB接口，我们强烈建议使用附赠的USB延长线。

2.不是说免驱动吗？为什么在Windows 98里不能用?

在文中我们已经详细解释过了，这是由于Windows 98没有内建USB闪存盘驱动程序造成的。

3.能开着机就插拔吗?

理论上闪存盘支持热插拔，实际使用中我们遇到过一次文件无法读取的现象（热插拔后），究竟是不是热插拔造成的尚无法考证，但最好还是用“安全删除硬件”的方式进行。

4.为何标称“32MB”却只有30.9MB?

这是正常现象，对于1MB的大小厂商们有自己的解释，他们认为1,000,000 byte即1MB，而Windows认为1,048,576 byte才是1MB。需要注意的是如果闪存盘容量和标称值相差较远，这说明闪存有可能已经损坏（闪存失效），请联系厂商们进行检查修理。

5.为何1kB的文件要占用2kB甚至更多的存储空间?

点击右键查看闪存盘属性，可看到它依然是以传统FAT文件系统格式进行存储（我们将它格式化为NTFS格式也能正常使用），不可避免存在存储空间浪费现象（这也是FAT32出现的原因之一，对于“簇”的概念请参阅相关文章）。

下一代电脑什么样？

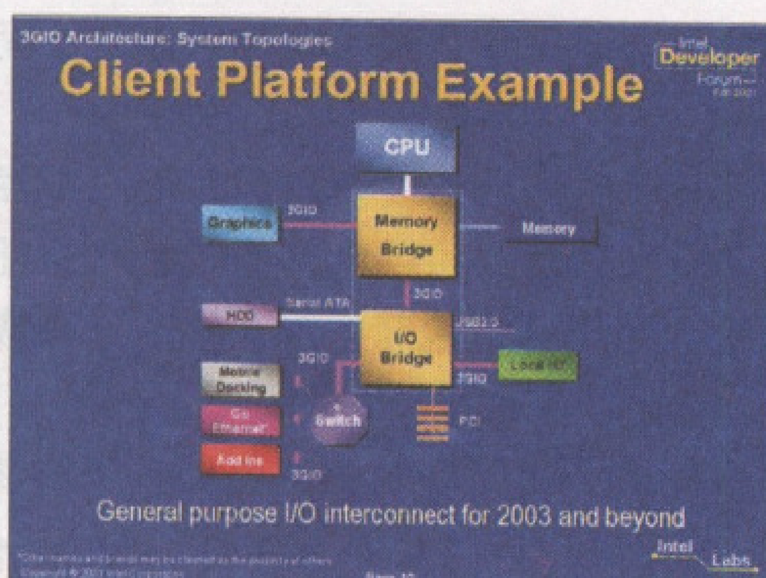
■湖北 王洋

用“日新月异”一词来形容电脑的发展速度，是一点儿也不夸张的。随着计算机技术的迅猛发展，各种新技术和新产品层出不穷，这不，作为电脑心脏的CPU已经走进GHz时代，256MB俨然已成为内存的标配容量，硬盘容量也是一路攀升至100GB以上。各部件性能都在不断提升，这对整个计算机系统架构的压力越来越大，现有的系统架构已不能适应未来的发展需要，必须改头换面、全面更新以适应新的要求。如今，电脑架构即将进入一个新旧交替的时期，那么下一代电脑相对于我们目前使用的机器，究竟有哪些推陈出新的地方呢？下面，我们就来一步一步看个究竟。

系统总线：3GIO大行其道

早在486时代，PCI（Peripheral Component Interconnect，外设组件互联局部总线）总线就开始担当系统总线的角色。它由Intel于1992年提出，从最早的PCI 1.0版本不断升级，一直发展到现在的PCI 2.2。虽然在这10年中，各种硬件设备的性能早已有了质的飞跃，但系统总线却一直沿着PCI的脚步，修修补补。从这个意义上来说，今天的计算机系统仍运行在486时期的技术架构上。

PCI总线的工作频率为33MHz，台式机采用的总线是32位（bit）的，因此总线带宽只有33MHz×32/8bit=133MB/s；即使是采用64位总线的服务器，其总线带宽也只有266MB/s。现在ATA/133硬盘的外部数据传输率已达到133MB/s，即将上市的串行ATA硬盘更高达150MB/s，千兆网卡采取全双工方式时需要的带宽也高达1000M bps×2/8=250MB/s。显然，现有的PCI系统总线已无法满足系统性能提升的要求，必须由带宽更大的新总线取代，这就是3GIO总线。



采用3GIO总线的芯片组架构图。

3GIO（Third-Generation Input/Output，第三代I/O体系）总线，又名Arapahoe总线，是一年前由英特尔联合IBM、微软、康柏和Dell等巨头推出的。目前，3GIO 1.0版本的规范已经初步制订，预计在今年年中将获得PCI-SIG（Special Interest Group）通过，成为正式标准。和PCI总线相比，3GIO的优势体现在以下几点：

（1）通过铜质导线实现高速传输，单根3GIO线缆的带宽可以达到206MB/s，8线版本的为1.6GB/s，而32线的带宽则更是高达6.4GB/s。

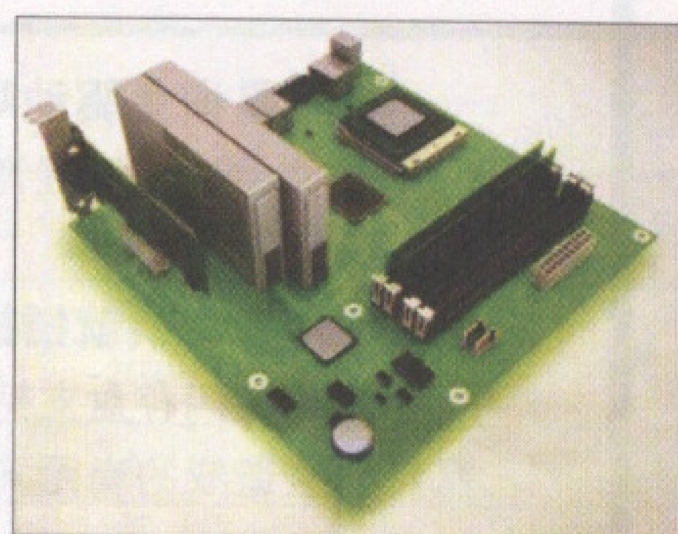
（2）采用点对点架构，各通道彼此独立，每个设备的数据传输是独享的，能实现多设备并发传输；而PCI总线是单向设备独占式，在一个传输周期内只能为一个设备作单向数据传输。

（3）导线数量减少将近75%，采用先进的电源管理技术，支持热插拔功能，可以对所有的接入设备进行实时监控，并且拥有一定的错误校验功能。

（4）向下兼容PCI 2.2规范设备。3GIO技术提供了窄带和宽带两种不同的运行模式，现有各种PCI 2.2版本的适配卡也可安装在3GIO插槽上，以低带宽模式运行，从而保证了用户现有投资，实现系统总线平滑过渡。

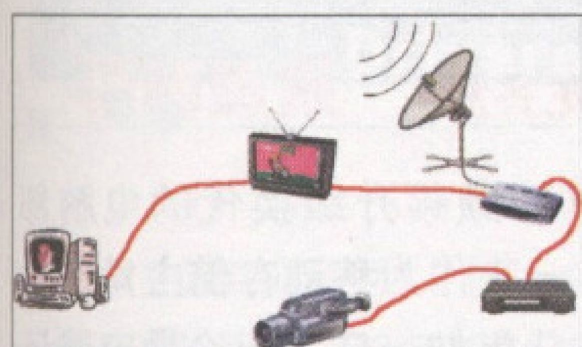
（5）支持连接外部设备，这样硬件厂商开发的扩展功能卡就可以直接插在3GIO接口上。

从右图中我们可以清楚地看到，现在占据主板“半壁江山”的PCI和AGP插槽将被3GIO插槽彻底取代，基本只是摆设的CNR/ACR插槽就更不用说了。因为3GIO总线支持连接外部设备，这样在主板上就没有必要设计太多的3GIO插槽，许多功能将通过外接3GIO接口的功能卡实现，如无线网卡、视频采集卡、电视卡等。


你一定很想知道这种架构的主板是什么样子吧，瞧瞧这张概念图。

外设接口：USB 2.0与IEEE 1394b各领风骚

USB 2.0将取代USB 1.1成为USB设备的新标准。目前主流的USB 1.1接口数据传输率只有12Mb/s，而USB 2.0的数据传输率将提高到480Mb/s，并且向下兼容USB 1.1。未来的USB接口将通过“USB-on-the-Go”技术拥有点对点传输能力，该技术可以使两台设备连接后进行


用IEEE 1394连接各种设备。

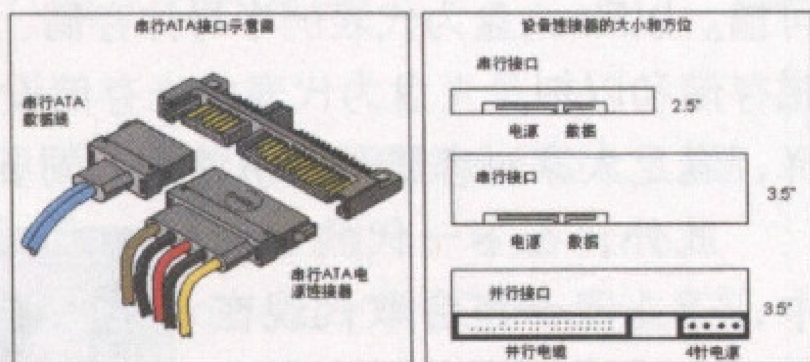
主从角色分配，电脑与电脑、外设和外设之间可直接进行数据传输。这一技术已于去年12月推出1.0版本。

另一方面，以往只能在笔记本和苹果电脑上才能看到的IEEE 1394（又名FireWire）接口，将在台式PC机上与USB一决高低。目前IEEE 1394a标准的数据传输率分为100、200和400Mb/s三档，比USB 2.0略逊一筹；但新的升级标准IEEE 1394b的数据传输率将提高到800Mb/s、1Gb/s和1.6Gb/s，并有希望在将来达到3.2Gbps，传输距离则延长到100米，远远超过了USB 2.0的规格。随着台式机上1394接口的逐步普及，将会有越来越多的电脑外设选用这种接口，IEEE 1394将在与数字电视、录像机和数字摄像机（DV）等家电产品进行数据交流时发挥威力。

随着USB接口和IEEE 1394接口普及程度的进一步提高和设备的升级换代，传统的COM（串口）、LPT（并口）、PS/2和MIDI/Gameport等接口将被逐步淘汰。联系到前面提到的系统总线带来的变化，可知以后的主板设计将会呈现出全新的布局，未来的主板将变得更小、更简洁。

硬盘接口：串行ATA取代并行ATA

十几年来，硬盘接口技术一直是沿着并行ATA的脚步不断升级，从最早的ATA-1发展到现在主流的ATA-5（ATA/100）以及最新的ATA-6（ATA/133）。由于并行ATA接口理论上的速度极限只有大约200MB/s，技术潜力非常有限，显然无法胜任今后硬盘接口的发展方向，这样串行ATA就应运而生了。



串行ATA接口示意图。

限于篇幅，串行ATA这里就不再详细介绍了，大家有兴趣的话可以参看本刊第7期的相关文章。

无线接口：IEEE 802.11和Bluetooth相得益彰

随着拥有两台甚至更多台电脑的家庭不断增加，以及可移动通信设备的迅速发展，家庭局域网逐渐成为人们关注的焦点。如果采用布线的办法，势必要在大家的安乐窝里钻孔走线，影响住居的舒适布局，既破费又破相；何况布线一旦确定，设备的摆放位置就很难随心所欲地移动了。于是，无线局域网就成为大家一致看好的发展方向，802.11和Bluetooth将是主流的解决方案。

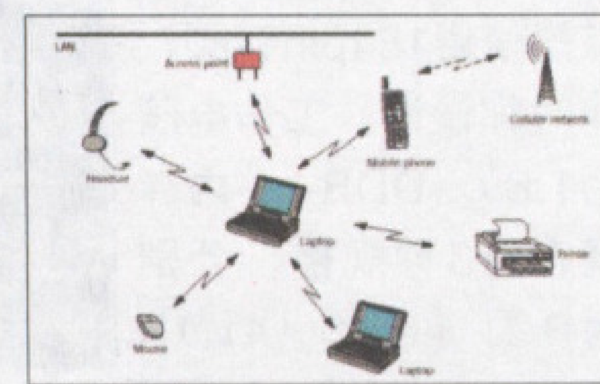
IEEE 802.11现有两种不同的规格：802.11a和802.11b。802.11a使用5GHz的频段，数据传输速率可达54Mbps；802.11b也被称为Wi-Fi（这可不是音乐发烧友说的Hi-Fi），使用2.4GHz的频段，最大数据传输速率为11Mbps，室内传送距离为50～150米。虽然它们的工作频段不同，但可以共享介质访问控制。

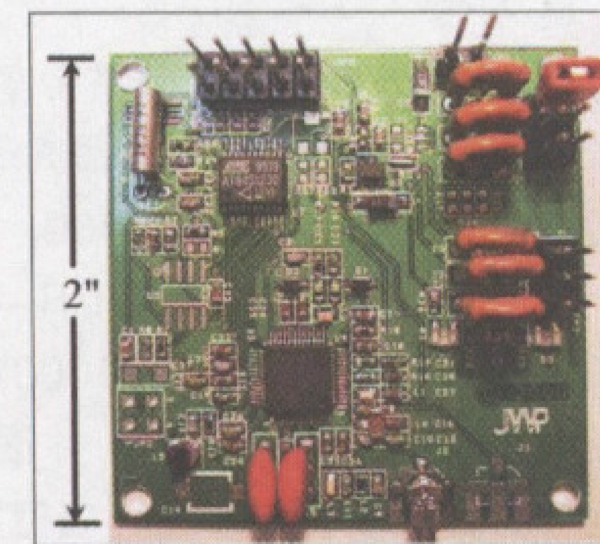

松下公司的PRONOTE AirFG。

在松下公司已经上市的PRONOTE AirFG CF-07电脑中，LCD显示器和主机就是通过IEEE 802.11b实现无线连接的。越来越多的商用笔记本电脑开始把IEEE 802.11b无线网卡作为标配，包括IBM ThinkPad A30、T23、X22系列以及惠普的Omnibook500等。而作为家庭和办公室局域网的主角，台式机配置无线网卡也将是不远的事情。


802.11b无线网卡。

Bluetooth（蓝牙）的工作频段也是2.4GHz，最大数据传输率为720Kbps，传送距离为10米。与802.11b相比，Bluetooth的显著优势是对不同设备（如PC、手机、PDA、无绳电话以及打印机等）之间的相互通信进行了详细定义，更适合短距离WPAN（Wireless Personal Area Network，无线个域网）的要求。


用bluetooth构建PAN。



Intel公司的UWB试制机。

此外，Intel公司还在刚刚结束的IDF Spring 2002上展示了使用宽带无线技术“UWB（Ultra Wideband）”的试制机。使用UWB技术的设备能在很宽的频段内传送短脉冲，将信息调制到脉冲的时间和频率上，仅需极少的电量便可以实现每秒数百兆的高速数据传输。UWB的高速传输和低功耗的优点使得它将成为无线局域网中强有力的竞争者之一。

除了这些全新的接口标准以外，其他电脑设备也是不甘落后、推陈出新。

CPU：Hyper-Threading VS. 双核心技术

根据Intel的开发蓝图，明年会推出下一代Pentium 4处理器（开发代号：Prescott），这款新处理器将采用0.09微米制造工艺，工作频率突破4GHz将不在话下，并会最终提高到10GHz。Intel最新开发的Hyper-Threading技术也将应用在Prescott上，该技术能让单个的CPU模拟两个正常的CPU提供给操作系统，实现并发多线程（Simultaneous Multi-Threading，SMT），从而大大提升处理器性能。

当然，尽管只有采用Intel的CPU才能享受到这项新技术带来的性能提升，不过AMD的用户也不要灰心，AMD推出的下一代处理器Hammer据说也会加入双核心技术，与

Hyper-Threading相抗衡。这很像Intel当初在Pentium Ⅲ处理器中增加了SSE指令后，AMD马上在Athlon中加入扩展3DNow!指令的做法。

内存：DDR终成正果，DDR-Ⅱ浮出水面

在PⅢ和P4上先后两次押宝RDRAM，结果都铩羽而归的Intel，这次终于在IDF Spring 2002上宣布，今年年底以后将不再开发支持RDRAM的芯片组。过去，Intel企图用Pentium4＋RDRAM的封闭体系甩开AMD，完全不顾其他内存厂商和广大消费者的利益，结果失道寡助，现在只得改弦易辙，投入DDR阵营。众人拾柴火焰高，DDR内存终于成为下一代内存的标准，这是一件皆大欢喜的好事，当然Rambus公司除外:)。

目前的DDR内存被称之为DDR-Ⅰ，其特点是使用184pin针脚，非对称设计，工作电压为1.8v。DDR-Ⅰ内存现在有3种规格，分别为PC 1600（DDR 200）、PC 2100（DDR 266）和PC 2700（DDR 333）。而将带宽进一步提高到3.2GB/s的DDR 400，时至今日仍是个“黑户”，因为国际内存组织JEDEC尚未决定是否接纳DDR 400。

IDF 2002上公布的DDR发展蓝图。

JEDEC正积极制定DDR-Ⅱ内存标准，运行频率将分为400、533、667、800和1000MHz等不同规格，预计样品将在今年底或明年初出现，并很有希望在2004年成为市场主流）。看来继CPU之后，内存跨进GHz时代也指日可待了。

显示器：液晶显示器大势所趋，一体机带来全新艺术享受



iMac牌台灯？

液晶显示器（LCD）取代CRT显示器，已经逐渐成为一种趋势。很多电脑爱好者看着占据了绝大部分桌面的显示器和主机时，都会有这样的疑问：为什么台式机那么笨重？就不能变得更灵巧、更精致吗？老实说，即使是采用液晶显示器，现在的台式机仍然显得过于笨重，为什么就不能把主机和液晶显示器做成浑然一体呢？这在技术上根本没有问题，IBM公司推出NetVista X系列就采用了All-in-One设计，也就是“一体机”，将显示器与机箱合二为一，看上去简洁轻巧，富有现代感。

苹果的新款iMac电脑则是更上一层楼，液晶显示器通过支撑臂与半圆形的底座相连，看上去酷似一个台灯，给用户带来全新的艺术享受。这种浑然一体的设计将会影响整个电脑产业，想必在不久的将来，我们也会用上类似的电脑。

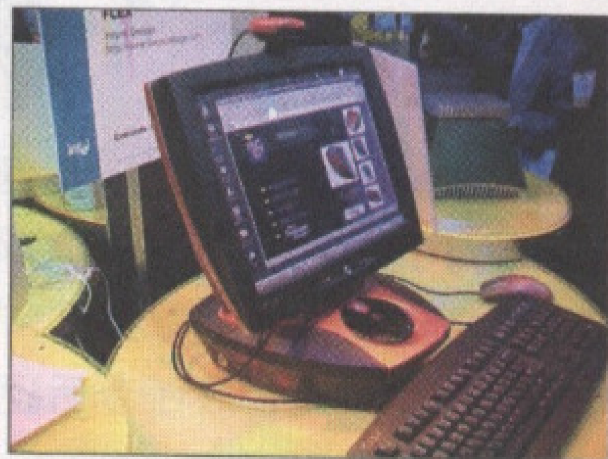
移动存储：软驱退役，百花齐放



充满未来感的IBM NetVista X41电脑。

和其他频频升级换代的电脑部件不同，一直作为移动存储主角的软驱却是十几年如一日，无论是容量还是速度都保持不变。一种286时代的设备居然能存活到今天，真算得上是奇迹了。不过，在下一代的电脑里将再也不会看到它的身影了。

3″软驱1.44MB（格式化后还要打个折扣，实际只有1.38MB）的容量，对于现在动辄十几乃至几十上百MB的文件来说，的确是杯水车薪。何况软盘实在是太脆弱，真有重要的文件存在里面，心里恐怕会止不住犯嘀咕，生怕它哪一点儿不舒服就读不出数据了。而且，对于现在的大多数电脑用户来说，软驱更接近一个摆设，恐怕一年也难得用上几次——不过是在系统崩溃的时候进行一下引导而已！但引导系统的工作也完全可以用带有引导程序的光盘，或者带启动功能的Flash盘来完成。与软驱实际发挥的作用相比，软驱在寸土寸金的主板上占据一个FDD插槽，同时还要在机箱上霸占一个3″设备仓，实在是莫大的浪费。现在的软驱，已经是彻头彻尾的“鸡骨头”，食之无甚肉，弃之不可惜。以Flash盘为代表的半导体存储、以移动硬盘为代表的磁存储和以刻录光盘为代表的光存储设备，将带来更多的选择，满足大家对容量和便携性的不同要求。



Intel推出的概念机型。

此外，在下一代的电脑中，千兆网卡将会取代现在的100M网卡成为主流，新的散热和制冷技术将会大大降低噪音，机箱设计也会更加符合人体工效学的要求……我们将来面对的再也不是一台粗大笨重、吵吵闹闹的机器，而是一个浑然一体、娇小玲珑、富有时代感和美感的好帮手。

不信吗？看看Intel推出的概念机，很漂亮吧。在家里，它可以通过Bluetooth和你的手机、PDA、电话互通音讯，统一的外设接口可以方便地连接你的电视、摄影机、DVD播放机等数码设备，让你的小屋成为舒适的“家庭数码港”；在办公室，802.11无线网卡让大家自由自在地沟通，享受无“线”乐趣。运行在10GHz的CPU，配上1GHz的DDR-Ⅱ内存和传输速度高达600MB/s的串行ATA硬盘，再加上千兆网的普及，下一代的电脑能让你体验到真正的超级“快”感。最后，别忘了3GIO总线这个默默奉献的幕后英雄，没有它，就算是法拉利也只能在泥泞不堪的小路上当牛车跑。

心动了吧？哈哈，别急，理论与实际总会有一段距离的，从技术到产品再到普及还得一段时间；但从过去计算机技术迅猛的发展速度来看，这一天已经不远了…… P

驱动热报 Drivers Express

ATI

2002年4月12日，ATI发布RADEON 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW显卡最新驱动4.13.9021官方正式版For Win9X/Me、5.13.01.6043官方正式版For Win2000和6.13.01.6043官方正式版For WinXP。ATI驱动以往给人的印象是更新缓慢，且有时出现莫名其妙的Bug，随着市场占有率的上升，ATI的驱动研发部门明显加快了节奏，新驱动一版接一版地层出不穷，这对广大用户来说当然是个好消息。安装这款新驱动需要DirectX 8.1及其以上版本的支持。

Analog Devices

2002年4月23日，Analog Devices公司发布SoundMAX 3.0 AC97最新驱动5.12.01.3500版For Win98 SE/Me/2000/XP。通过使用SoundMAX，可以让我们廉价的AC'97声卡实现3D音效和优秀的MIDI合成效果。SoundMAX 3.0中采用Sensaura的3D定位音效，MIDI方面则是采用了与XG兼容的Sondius-XG软波表。不过，只有采用AD1885 Codec的主板才能直接安装SoundMAX 3.0，采用AD1881 Codec的主板通过修改smwdm.inf文件也可以使用它。

nVIDIA

2002年4月24日，nVIDIA重新发布了28.32版nVIDIA TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡驱动 For Win9X/Me/2000/XP。和上次发布的28.32版相比，最大的区别是这款驱动通过了微软WHQL认证，全面提供对GeForce4和Quadro4系列显卡的支持，支持nView多显示技术，对DirectX 8.1和OpenGL 1.3进行了最大优化，推荐大家更新。

Intel

2002年4月12日，英特尔发布i810、810E、810E2、815、815E、815EM、820、840、845、850、860芯片组主板最新Intel Application Accelerator应用程序加速器2.2 Beta多语言版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，它适用于采用ICH2、ICH3南桥芯片的系统。2.2版修正了以下问题：解决了在高级电源管理中不能改变“Maximum Performance”和“Minimum Power Consumption With Standby”的问题，解决了改变用户模式导致自动声音管理和高级电源管理重置的问题，解决了自动声音管理功能打开后用户界面显示不正确的问题，修正了大量数据传输之后从S4模式返回失败的问题。推荐大家更新这款驱动。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家提供（所有信息截止到2002年4月25日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第6期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	1.5/1.6/1.7/1.8GHz（散装478针脚）	980/1035/1200/1510
	Pentium 4	1.6A/1.8A/1.9A/2.0A GHz（散装478针脚，NorthWood）	1150/1600/2080/2600
	赛扬（散装）	1G/1.0（T）/1.2（T）/1.3（T）GHz	625/560/610/640
	Athlon XP（散装）	1500+/1600+/1700+/1800+/1900+	780/805/880/980/1450
	Athlon（散装）	1/1.2/1.33/1.4GHz	650/710/705/910
	Duron（散装）	800/850/900MHz/1/1.1/1.2GHz	280/300/320/375/480-/540
硬盘	IBM笔记本硬盘	10GB/20GB/30GB	580/725/1050
	IBM 120GXP	40/80/120GB	680/900/1000/1930
	WD 400BB/600BB/800BB	40/80/100GB	675/840/1080
	希捷 U6	20/40/80GB	560/595/1000
	希捷 酷鱼IV代	20/40/60/80GB	610/685/795/995
	迈拓 金钻七代（盒装）	20/40/60/80GB	670/750/1050/1380
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/60/80/160GB	620/830/940/2850
内存	三星	DDR 266 128/256MB	260/500
	Kinghorse	DDR 266 128/256MB	260/495
	现代	PC 133 SDRAM 128/256MB	225/440
	KingMax	PC 150 SDRAM 128/256MB	260/510
	三星	PC 800 RDRAM 64/128/256MB	120/315/620
主板	微星	845E MAX2/845G MAX/K7T266 Pro2LE	1200/1400/850
	升技	BW7/KG7-RAID/ST6/BD7/VP6	499/599/720/920/1080
	华硕	TUSL2-C/TUV4X/A7V266-E	730/650/940
	艾崴	P4D/DVD266U-R/DX400（i860）	900/1699/5888
	磐英(EPox)	MVP6/4BDA/3PTA/8KHAL	450/920/600/690
	精英	P6STMT/K7VZA/K7S5A//P4ITM	440/450/510/740
显卡	Matrox	G450 32M DDR 双头/G450 Marvel	720/2700
	ATI	镭VE/7200/7500/8500	600/670/810/1150/1800
	耕升	GeForce2 MX200/MX400珍藏版/MX440 4ns	410/530/960
	丽台	S330PCI/A170T/A250/A250 Ultra TD	540/980/2600/3600
	旌宇	磐龙MX420/钛龙Ti200/极限杀手Ti 4400	650/799/2400
声卡	瑞丽	春之颂 DVD4/DVD6/夏之恋5.1	120/230/280
	红网	3D魔音卡/数码3D魔音卡	145/300
	启亨	呛红小辣椒/A3D Pro2/呛红辣椒64 4.1	90/110/320
	创新	PCI128D/SB Live!5.1/Audigy Value	180/480/750
显示器	三星	551S/753S/753DFX/757DFX	900/1180/1430/1950
	飞利浦	105E/107T/107B3/107P	910/1450/1799/2400
	LG	563N/773N/774FT/795FT Plus	860/1160/1660/2150
	Benq（明基）	77p/78f/78g/FP567	1599/1680/1760/3790
	雅美达	AS772T/AS786T/AS910T	1990/2200/3990
	爱国者	500E/778FT/777Q/788FD	880/1399/1799/1990
光驱与刻录机	美达光驱	50X 普及版/52XP	240/280
	建兴 刻录机	LTR-16102B/LTR-24102B	590/680
	TEAC SCSI刻录机	12X10X32X 4MB/24X10X40X 2MB	1100/1100
	爱国者刻龙刻录机	16速/24速/32速	599/699/990
CPU散热器	九州风神	AE-066/058+/071+/085+/080	30/60/70/90/160
	富士康	PK888/016+/113/985/045+	30/40/50/110/90
	驰风	名典/926/911/868	95/60/45/25
	急冻王	JAKS05S/16B/18B	20/40/50
	CoolerMaster	DP5-5G11B/6I31C/7H53D	50/80/130

以上报价截止日期：2002年4月25日

编辑导语

人生是用一天一天的日子组成，有时日子也会被分成一段一段，用一个个标志性的日子分割开来，让人们感觉到生命就是这样过去的，每年的生日、结婚纪念日、中国人的年、外国人的圣诞……这些日子每年都来得如此准时，可有一群人他们4年才能欢呼一次，4年血压才会不正常一回，可能你已经猜到了，这就是等待世界杯的球迷们。

4年弹指一挥间，世界杯又在眼前。5月31，我们的纪念日。

中国队先是抽到上上签，继而头顶脚踢，终于挤进了32诸侯的行列，也让中国人看世界杯时抬了回头、扬了扬眉。44年，让一个青年变成了白发苍苍的老人。44年，让球迷等到了国足冲出去的那一天……再有十几天，我们就能等来中国队首次在这个巨型舞台上的演出，也许漏洞百出，也许结果不尽人意，也许你不需要记住另外的31支球队、不需要记住最后的名次排列，甚至不需要记住那些代表中国参赛的运动员，但你一定需要一份凭证，证明自己亲睹了、参与了、共享了那等待了44年才来的欢呼呐喊，证明自己所讲述的这段历史真实准确，甚至，当我们已不再年轻时，证明自己的记忆力本身就已经很重要。

多年后，你可以给儿孙们讲：当年，中国队第一次进世界杯的时候……



实习编辑：美丽人生

■本刊编辑部策划 美丽人生执笔



漫游世界杯 网络上的FIFA World Cup

4年一次的世界杯就要来了，中国万千球迷有了比以往任何时候都牛的底气，44年的等待让很多人的梦想成真。虽说亚洲还是没“冲出去”（就在日本和韩国），但男足让我们对2002年世界杯有了更多的参与感，毕竟是咱们自己球队参加的比赛。我看球的时间也不短了，从92年开始，就为这个22人抢一个球的项目痴迷不已，掐指算来，也才看过两次世界杯的现场直播，所以还是充满着兴奋和期待等着5月31号的到来。讲到网络，在即将到来的半个月里，它将会扮演很重要的角色，打个比方，世界杯中国的3场比赛，6月4日14:30，中国对哥斯达黎加；6月8日19:30中国对巴西；6月13日14:30中国对土耳其，除了6月8日星期六大家可以回家看球之外，我想上班上课的朋友会因为没法看中国队比赛的现场直播而懊恼不已，这个时候大家就可以借助网络来弥补不足，现在不如跟紧我的脚步，在网络上漫游世界杯。

世界杯官方网站



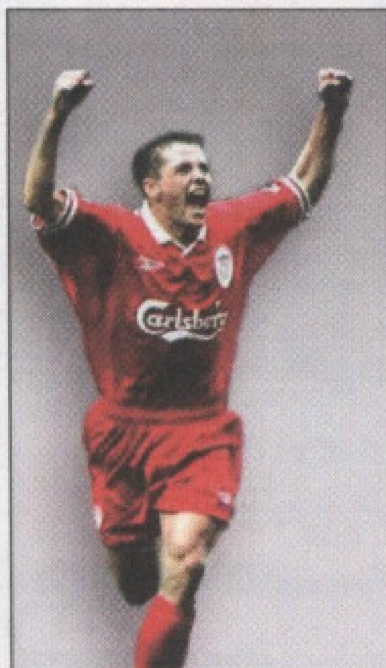
话说“官方”二字，既有组委会制作的，又有足协制作的，还有他们指定的……达到了空前的纷繁复杂，一些网站也为取得这两个字吵吵嚷嚷着，但多归多，内容重复的还是很少，大都各有特色。那么，就来了解一下被“官方”了的网站吧！



官方网站总体特征

新闻更新速度快。这些网站进入后都在最显著位置放置着当天最新的新闻，除了世界杯热身赛的最新比分、32强的最新动态外，都会有各自推出的新闻子栏目，这些在下面会为大家介绍到。

详细的世界杯历史介绍。在前16届世界杯中，无数英雄尽现，无数经典进球让人回味，所以几乎每个网站都有这方面的回放，不管是音频、视频还是直白的文字都尽可能地展现着历史。





世界杯官方网站中文版



世界足联官方网站

2002 FIFA 世界杯官方网站

http://fifaworldcup.yahoo.com

这个网站其实是国际足联、2002年日韩世界杯组委会和著名的Yahoo网站一起建立的，它有多国语种，其中也有世界上使用人数最多的中文（http://fifaworldcup.yahoo.com/cn）。进入时，可以感觉到速度很快，界面设计清新、合理，分类也很明晰。新闻栏目除了每日新闻的快递之外，还会介绍足坛名将的最新动态，以及每周推出的“推荐球队”。

聚焦亚洲：这个栏目除对2002年世界杯的举办地日本和韩国作详细介绍，还有他们的最新动态，以及亚洲参加世界杯的4个国家的球队情况，内容丰富详实。



yahoo世界杯官方网站



推荐栏目：

娱乐天地。世界杯足球赛和娱乐有什么关系呢？在我打开这个栏目之前这么想。但打开以后，我的鼠标就挪不开步子了……

1.游戏地带。玩世界杯竞猜游戏赢取2002 FIFA世界杯决赛门票，简单的操作，可能换来珍贵无比的意大利和中国的比赛门票啊（我预测决赛就会这样诞生：p）。这是世界杯组委会提供的，所以一定不会有假，大家都来试试看吧，尤其是足彩不得意的朋友们。

2.世界杯吉祥物。简单的Flash可以让你尽情制作出具有自己特色的世界杯吉祥物，并且可以有一段属于你独特的动画演示，可见制作者的细心。

3.世界杯音乐。“意大利之夏”、“Cup of Life”……这些人所共知、闻名遐尔的世界杯音乐不仅给了我们美的享受，也带来了当年世界杯的气氛。这个栏目里有最新2002日韩世界杯的3首音乐，有一首还是独家的，其中有两首可以在线上试听。

4.下载中心。下载中心带给我们完全FIFA世界杯的体验！可以在这里下载历届世界杯精彩屏幕保护，让我们置身于足球天地！还可以选择各式各样的墙纸，时刻回味往届FIFA世界杯的精彩瞬间。

新浪网世界杯网站（中国之队唯一世界杯互联网合作伙伴）

http://sports.sina.com.cn/worldcup

新浪的新闻一直是它最大的卖点，所以我想如果在世界杯期间仅仅想得到快速、准确的新闻消息的朋友不如一直挂在这里好了，这里信息量之大，进来看看就明白了，只要是页面上能够利用到的地方，几乎都放满了文字和图片信息。

因为毕竟是国内媒体，所以新闻报道的出发点着重指向中国男足出征世界杯的队伍，具有新浪特色的滚动新闻没有放过任何一条有关于世界杯的消息。这里比较有看头的栏目就是“名家名嘴”，马德兴、冉雄飞、李响、李承鹏、张斌、黄健翔、董路等著名体育人士都在新浪的召唤下来到这里一起话说世界杯。因为新浪是中国之队唯一世界杯互联网合作伙伴，所以它可随意在不影响中国队正常比赛训练的情况下邀请队员和教练进行各种活动，所以这里的“嘉宾聊天室”也会在比赛前和比赛后热闹很久的。

当你既不在电视也不在电脑跟前，却想知道当时的比赛情况，就可以来新浪订阅“世界杯比赛情况”短信，这样第一时间的新闻你也不会错过了。



新浪网世界杯网站

中国足球队官方网站

http://team.china.com

因为中国队而看世界杯。我想这届世界杯中增加的大量中国球迷，其中有很多都是因为这个原因，所以要想全面了解“中国龙之队”的所有情况，来这个网站一定是不错的选择。

虽然这个网站的制作没有过多技术难度，页面设计也很朴实，但是每个栏目之间的衔接很不错，让人感觉到分类明晰、层层推进，很有层次感。但唯一美中不足的就是新闻量不够大，更新的新闻不能算多，我想这其中原因不外乎：这个网站是中国足协底下的分支机构，是中国足协的传声筒，所以很多新闻都需要过滤和处理，八卦和纯娱乐大众的新闻一定不会在这里出现。



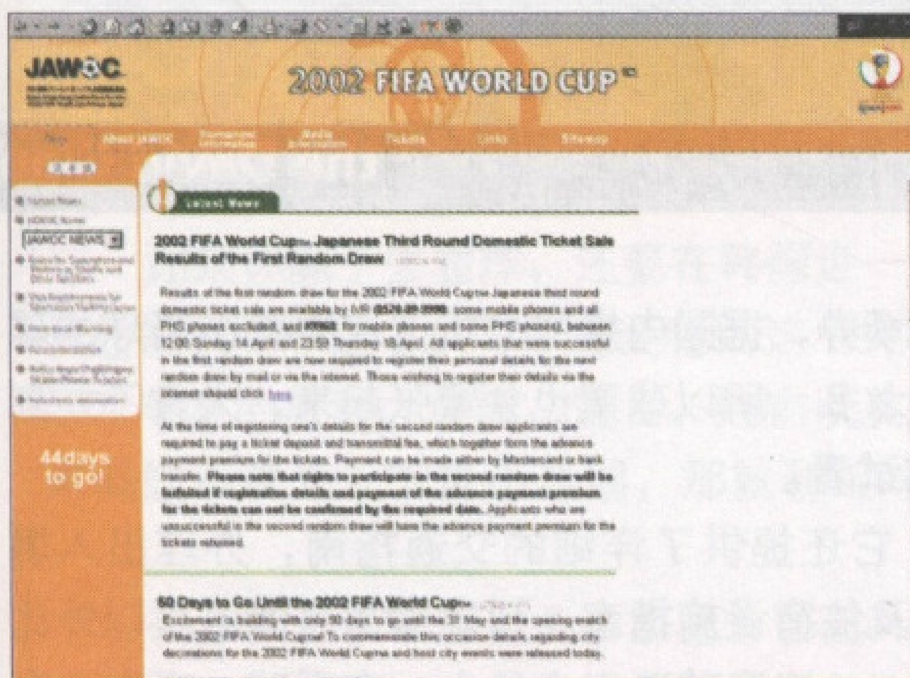
中国足球队官方网站

其他网站

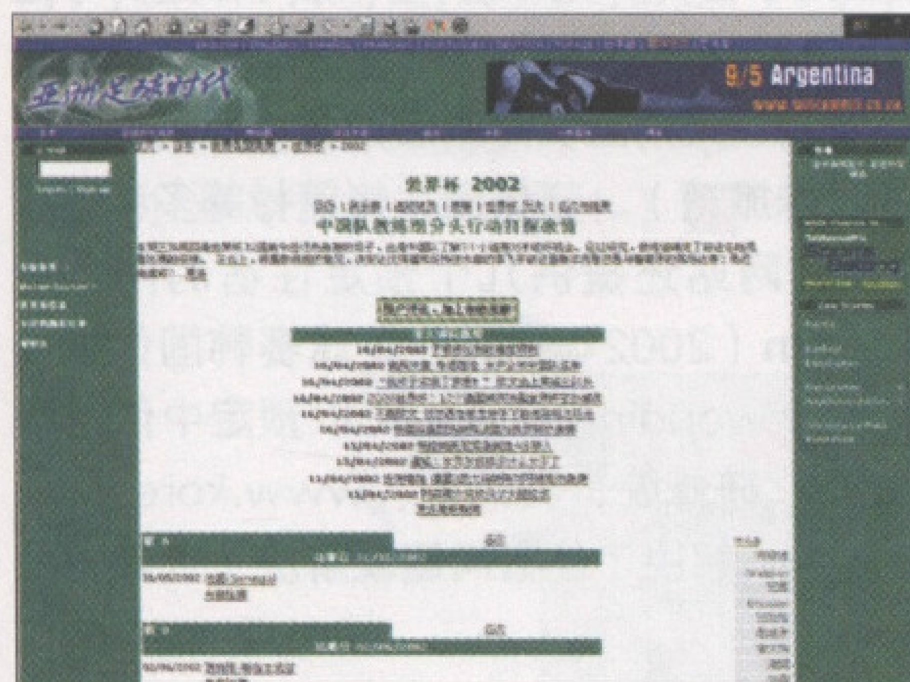
搜狐世界杯网站（http://tclpc-worldcup.sohu.com）
世界杯日本官方网站（http://www.jawoc.or.jp）
亚洲足球世界杯网站（http://www.socceragea sia.com）



搜狐世界杯网站



世界杯日本官方网站



亚洲足球世界杯网站



特别网站推荐

http://www.2002cn.com

该网站是一个由两个人制作完成的2002世界杯个人站点，但无论从域名还是进入后的感觉都让人误以为是个中文世界杯官方网站，仔细浏览后，发现制作的精细程度相当高，资料的齐全也是让人感到惊讶。举一例来说，“历届世界杯”这个栏目，右边一栏里，你会发现分类相当特别的几个栏目：总排名（历届世界杯所有参加国家的总排名）、决赛纪录（历届世界杯决赛几项有意思的纪录）、进球纪录（历届世界杯的进球纪录）、历届吉祥物、守门员纪录、历届射手、四大冷门、教练纪录、个人纪录等，在这些栏目当中尽可领略历届世界杯的独特纪录。而中间栏的大项，也就是历届世界杯纪录的完整和详实足以让你完全不用去别的网站查找资料，这里有你所要前16届世界杯的完全资料。

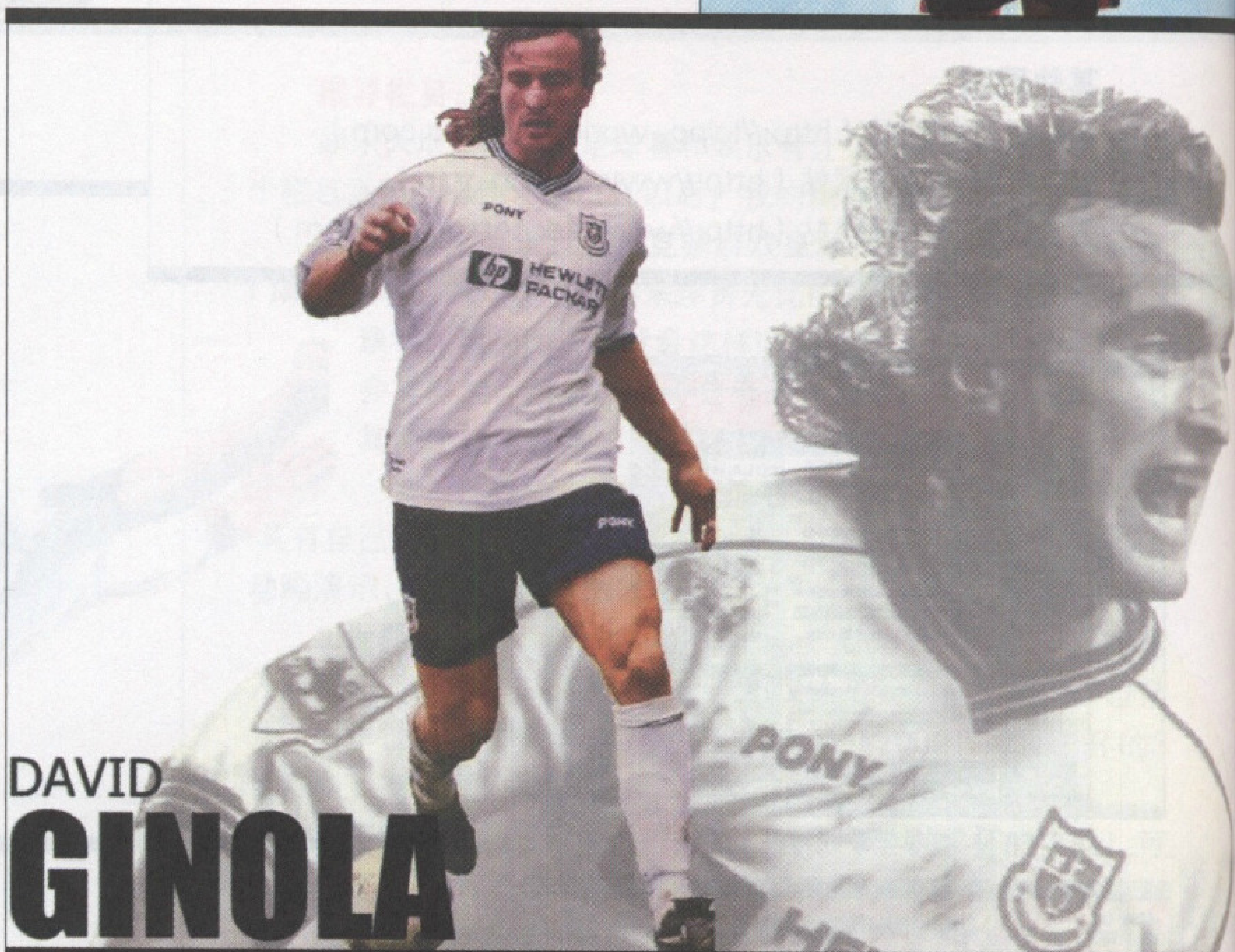
除“历届世界杯”外，还有“2002韩日世界杯概况”、“32强全接触”、“城市与赛场”、“预选赛战况”及需要大家特别关注的“球星与漫画”和“世界杯论坛”。“球星与漫画”是个有意思且有特色的小栏目，其中收集了很多当今及过去足坛历史上著名球星的漫画形象，在看了大量足球资料后是个很好调剂。“世界杯论坛”里的人气很不错，大家热烈地讨论着有关足球和世界杯的话题，这就是一个网站人气多寡最直接的体现。

跟着⚽去韩日

“五一”大假你是否哪也没去，留在家里休养生息，为的就是月底有充足体力和财力去韩国和日本看世界杯呢？当然这样的人为数不多，但中国球迷中很多都愿意亲临现场为第一次在世界杯赛场上出现的中国队加油呐喊，所以我也为可能去韩日或很想去韩日看球的球迷、网迷顺道再介绍几个相关网站，让你出行不愁。

韩国世界杯组委会

http://www.2002worldcupkorea.org/CHI/cm.php



网站由2002世界杯承办地之一的韩国建立，而其中汉语版就专门为去韩国看球的中国球迷准备的版块，韩国的足协主席郑梦准没有错过这次大好的商机，利用他在国际足联副主席的地位为韩国争取到了中国队三场小组赛的承办权，因为韩国和中国是一衣带水的国家，所以当时郑主席来中国访问时就提出过“骑着自行车去看球”，虽然这不可能实现，但大大缩短了球迷们出国看球的行程费用，毕竟大部分中国球迷都冲着中国队去，有能力有财力在日韩间飞来飞去看完所有比赛的球迷毕竟是少数中的少数。

这个网站提供中国队三场比赛的入场券，除了普通的A、B、C三档球票外，还提供有集团露天包厢（国内的X牌肥皂就购买了此种入场券）等不同的特种入场券，据国内媒体分析这次去韩国看球的球迷会达到上万人之多，所以球票也会紧张起来，大家不妨到这个网站订票试试看。



韩国世界杯组委会官方网站

除了订票，它还提供了详细的交通指南，办理出入境手续的指南，以及住宿设施指南。预定宾馆是除订票以外比较重要的任务之一，毕竟球迷们也是人，在看球、观光之余也需要休息。在2002年世界杯足球赛期间访问韩国的球迷们，可以在10个世界杯足球赛主办城市选择星级宾馆、低廉且清洁的中低档饭店、经济且实用的旅馆、能感到温馨的民泊（韩国民间的特殊旅馆）、研修院、帐篷村等多种多样的住宿设施。并且该网站还提供几个预定住宿的网站：www.fifa-hotels.com（2002年世界杯足球赛韩国住宿委员会订房网）、www.worldinn.com（可以预定中低档饭店、旅馆、家庭旅馆、研修院、其他）、www.koreabnb.info（预订家庭旅馆），解决了住宿问题就解决了去韩国的后顾之忧。

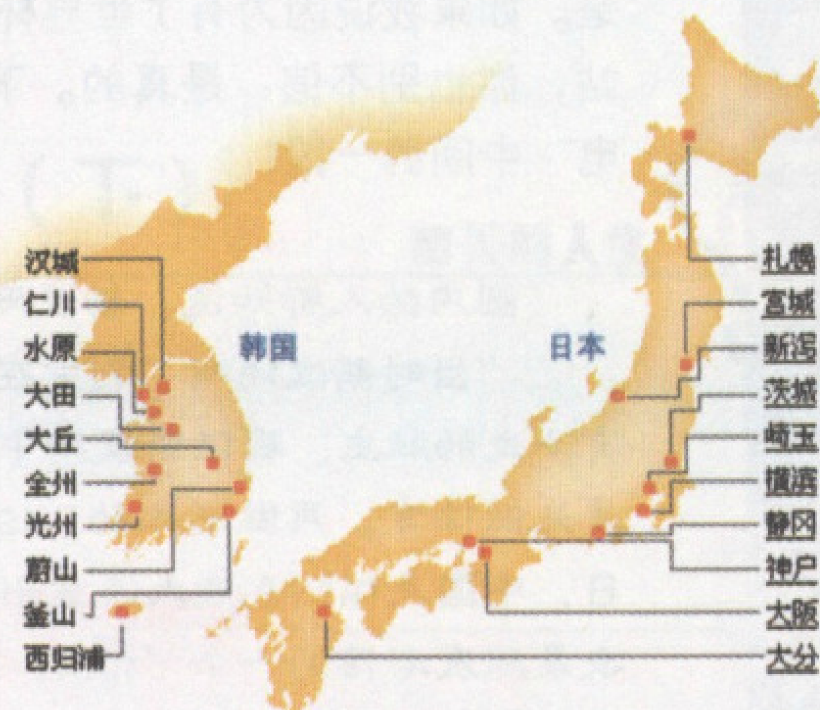
跟着足球去旅行

http://www.ctn.com.cn/zhuanti

这是TOM华夏旅游网最新推出的旅游项目，也是该网站最近一段时间主推的项目之一，其中分为“韩国篇”和“日本篇”。因为该网站主题为专业的旅游网站，所以所有项目都围绕着去韩日看球和观光而做，当然也有“赛事热点”这样的栏目，但一切归根结底还是为了让更多人去韩国日本看球，让他们也能够捕捉到4年一次的商机。

就拿咱们国内球迷最关心的韩国之旅作分析吧，“玩转韩国”除了对10个比赛城市作了详细得不能再详细的介绍以外，还对韩国的景观、交通、饮食、住宿、购物甚至文化娱乐都提供有丰富的资料。当你了解清楚当地情况时，最想关心的也就是“整装待发”这个栏目提供的信息，也就是如何到举办城市和比赛场地，它提供多种线路，海陆空样样都可以。当然还有专门让大家畅所欲言的论坛。

如果大家不放心外国人提供的信息，那就可以来看看国人为大家精心准备的网站。



2002年世界杯赛场分布图







特别推荐

韩国观光公社 http://chinese.tour2korea.com

如果你除了去看球，还要在韩国走一走、逛一逛（尤其是很多新成长起来的女球迷），可以完全借助这个纯粹的韩国旅游观光网站，它介绍了丰富的旅游、休闲、饮食、购物以及娱乐信息。好不容易出次国，来韩国不观光一下岂不遗憾，那就和足球一起来韩国看看走走吧。



韩国观光公社

世界杯就在眼前，是在家抱着电视机哪也不去，还是只能皱着眉头守着电脑看文字、图片直播，或能够亲临现场替不能去赛场的12亿球迷为中国队加油呐喊，我想这些资料足够你琢磨一阵的。我已经做好不能看所有现场直播的准备，现在有点想念在欧美举办世界杯，虽然在深夜，但毕竟能看上直播啊……更加希望今年的中国队也能像足彩一样，爆冷！爆冷！！再爆冷！！！ P



特别提示：每年世界杯都会有一批正准备高考的球迷为了它难过不已，看也不是，不看更难受的滋味不是谁都希望体会的，所以更加希望这些特殊球迷能够双丰收。明年高考就要改到6月举行，不知道第18届世界杯时，“高考”球迷会不会得到多一点的实惠。

如果我说很多人是因为球迷才成为网民，你可千万别不信：我就是。如果我说因为有了世界杯才有了新浪网甚至才有了中国的门户网站，你也别不信：是真的。下面这段文字是“新华社2002年4月2日电”中间的一段：

圈内的人都知道，新浪网新闻品牌的确立始于1998年世界杯。“当时新浪还叫‘利方在线’”。回忆起当年，新浪网第一任体育沙龙的版主、现任新浪网中国地区执行副总经理的陈彤说：“新浪是先做体育，再做新闻的。1997年我们推出体育论坛，1997年10月31日，中国足球队兵败大连金州，过早失去进军世界杯的资格，第二天凌晨网友老榕的一个‘1031：大连金州没有眼泪’的帖子一下子让我们的体育沙龙名满网坛。1998年就在平时的基础上做了世界杯网站，当时汪延在世界杯赛场附近，发来大量、一手的前方消息，对“利方在线”点击量的影响有一个质的飞跃，在四分之一决赛时我们创了一个访问记录是300万人次。此次事件对新浪品牌意义重大。”



网络的世界杯经济

■ 老榕

1998年世界杯期间，“利方在线”的广告收入达到18万元人民币，这在当时是个不小的数字。这也使一直为寻找合适商业模式而苦恼的汪延和他的同伴第一次清醒认识到，自己已经找到了适合“利方在线”发展的商业模式，这就是做ICP，以广告作为网站的首要赢利来源。在此之后，“利方在线”的工作人员也从7人一下增加到50多人。

世界杯之后两个月，“利方在线”就开通了新闻频道。

俺当时在BBS上随手一贴后来居然冒出如此远大的“历史意义”，这在当时可做梦也想不到。不过有一点很明白：帖子“事件”是偶然的，网络和世界杯有缘分则是必然的。像世界杯这样让这么多人颠三倒四，上至皇帝总统下到贩夫走卒，实在少见，所以谁和世界杯经济沾边谁就发财几乎可以肯定。中国队44年后终于冲进世界杯，而且正好赶上在家门口办，连时差也不用倒，到时万人空巷看电视，电视之后千百万人一起上网发帖子，这样的情形过不了几天就能看见。这样想，就不难理解为什么几个门户网站在本届世界杯敲门时这么着急火拼了。4年一次，机会难得，胜者上一个台阶，败者可能一蹶不振，对于门户网站来说，这可不是闹着玩的。这次新浪（sina.com）搜狐（sohu.com）为了世界杯谁是“指定”网站就已经吵翻天，到时肯定要比着出彩，我们球迷网民有好戏看啦。

世界杯带来商业机会也可以肯定，和大力神、足球、球星甚至米卢个人有关的各种商品开始大出风头已经是事实了。4年前还不知道在哪里的电子商务网站这次可算赶上了好时候。比如，点击igo5“世界杯，我们来了”的Button，能找到从本次世界杯吉祥物玩偶、印着大力神的打火机和钥匙扣，到《2002年世界杯观战指南》、《梦圆五里河纪念邮票》和那本《米卢零距离》，当然还有最新版五花八门的足球游戏，甚至真的足球和运动鞋。想起4年前在福州，求着网友从北京带回一个法国世界杯吉祥物当个宝不让人碰的情形，真的恍如隔世。每次世界杯总能给网络带来好运，这一次，中国队，好运！中国网络，好运。

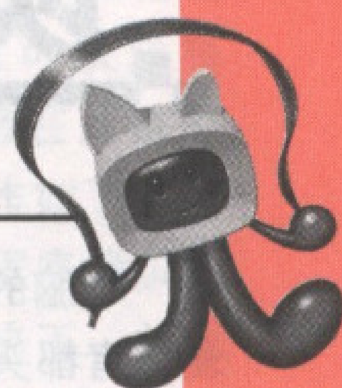
美丽人生的跋

92年开始看球的我，第一次因为足球而掉眼泪就是看了老榕《大连金州没有眼泪》的文章，记得当时是在《中国青年报》上，那份报纸至今被我这个不善于保存东西的人珍藏着。很久以后，做了媒体编辑，和老榕成了忘年交，请他来给我的“名人专栏”写写东西，终于等到了又一次珍贵的世界杯，无论如何也得难为一下老榕写点和球有关的，也不能脱了网络的东西。虽然老榕“商业”起来了，但他还是那个爱球，可以为了足球放弃很多东西的老榕，小榕的爸爸，一个热血球迷。



晶合后院签名集萃（下）

■美丽人生



数字化历险

——绕口令篇——

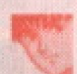

凌空

有钱不能讲，会被抢；没钱不能讲，别人怕你来借。

很爽不能讲，到处有人不爽；不爽不能讲，没人想听不爽的话。

事实不能讲，太多人承受不起；谎言不能讲，诚实是美德。

我爱你不能讲，讲了就没有退路；我不爱你不能讲，会遇到不测。


思维

也许忘记了以前的种种我们都将继续，
但那样继续的人生那还有何意义，
没有意义的人生不如不继续，
所以……我将永远不会忘记你！


毛阿撩

我没有过去，因为我的过去根本不曾发生；
我也没有未来，因为我的未来已经过去了；
我不可能变老，因为我从未年轻过；
我也不可能年轻，因为我已经老了……

——大杂烩篇——


卉良

每天，在河流上拼搏。
每天，在细嚼生命。
每天，活在日出日落之间。
每天，然后又每天。

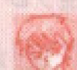
——MUD永恒的话题


ICEINBLUE

如果你身边一个帅哥都没有，请你耐心等待，那是我还没来。

如果你的身边一阵骚动，女孩们都惊声尖叫——贝克汉姆——贝克汉姆——

请不要感到奇怪，那是她们认错人了。


TR

曾经，有一个女孩问我：你有GF吗？

我说，你是说“Guardian Force”还是“Grand Father”？

A3上的“Grand Father”我有两把，FF8里的“Guardian Force”我捉全了。

于是，她拂袖而去

从此，我成了她真正的“Guardian Force”。

——大软小编篇——


大内总管

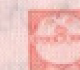
大内大内，打击犯罪，你别灌水，否则白费。


林晓

心静自然凉。


易人

我声明：我负责。


KEN

和我去天竺？
众曰：玩儿去！


笨

超级笨笨~


蓝桥

感动……激动……


田震

游戏还是唱歌……这是个问题


土豆

踏踏实实做事，
老老实实做人。

——土豆品种改良委员会宣


美丽人生

我正在努力的使我的人生更加美丽！

谈谈如何有效地减少电脑的死机

■河南 小涵

电脑的死机现象是一个令所有电脑爱好者都头疼不已的问题。

对于电脑频繁的蓝屏，频繁的死机，一次又一次的重新启动真是令人感到无比厌烦。况且，对电脑进行频繁的重启所带来的硬件的损耗比正常运行时要大好几倍，这无疑大大增加了硬件损坏的几率。

但是采用Windows 9X操作系统的电脑，死机却是一件无法避免的事情，究其原因是由于Windows 9X操作系统自身核心不稳定造成的。

虽然死机是不可避免的，但是笔者在长期与死机的艰苦斗争中，还是总结出一些可以有效地减少电脑死机的方法，不敢独享，特写出来奉献给各位读者，希望大家的电脑都能减少一些死机，多一些稳定。

产生死机的原因很多，但总的来说不外乎两大类：硬件原因和软件原因。下面我就分开来给大家具体地讲一讲。

硬件篇

1.现在的CPU和显示卡由于采用了新工艺，所以都具有不错的超频性能，但超频极易引起系统的不稳定甚至死机（损坏硬件暂且不论）。对于由超频引起的死机现象，应当及时予以降频，或恢复其额定工作频率，以保证电脑稳定工作。

2.在更换电脑配件时，安装完毕后，一定要再仔细检查一遍，看硬件是否已经插好，以防止接触不良引起死机。

3.有时由于各个硬件之间的冲突而引起死机，这时要试试为板卡刷新新版的BIOS，更新驱动程序或是更改系统中的设备的中断号，实在不行的话，请更换硬件。

4.主板的BIOS一定要设定得当，虽然现在许多报纸、杂志和网站都教大家如何将BIOS设置为最优，但殊不知最优的设定却不一定是最稳定的。若由于BIOS设置不当引起死机，应立即将BIOS恢复到出厂时的缺省设置。

5.电脑主机一定要配备高质量高性能的电源，因为现在的电脑配件耗电量都较大，特别是超频使用时，耗电量会倍增，若此时电源功率不足，硬件便会出现供电不足的情况，从而引起死机。

6.在内存较小的情况下（小于128M），最好不要运行占用内存较多的软件和游戏或是同时运行多个程序，这样会导致物理内存不足，从而引起死机。

7.在升级主板或是显示卡的BIOS之前，一定要先确定所要升级的BIOS的版本号是否与板卡的型号相符，同时强烈建议备份原来的版本，以防万一。

8.空气中蕴藏着大量的灰尘，久而久之机箱中便会积攒大量的灰尘，这时应当及时清理，否则严重影响散热效果，且灰尘接触板卡电路时会引起短路，从而引起死机。

9."严密监视"各个配件的温度，特别是盛夏来临之时，天气炎热，此时若配件温度过高便会引起死机。

软件篇

1.对于来历不明的软件、光盘或是盗版软件，一定不要轻易使用，以免传染电脑病毒，引起死机。

2.一定要对电脑进行正常的关机，绝对不能直接关闭电源，否则容易造成系统文件丢失或是损坏，引起死机。

3.在删除软件时，不要将软件所在的目录直接删除，这样的话会在硬盘和注册表中残留大量的垃圾，久而久之会越集越多，导致系统负担加重，最后系统会不堪重负而死机。正确的方法是，采用软件自带的卸载程序对软件进行删除。

4.在电脑常时间运行后或是系统资源低下的情况下，如果要运行大型软件，一定要先将电脑重新启动，否则会因为系统资源不足而引起死机。

5.最好少用软件或是硬件驱动的测试版本，因为测试版本中存在着大量的BUG和不稳定因素，易导致死机。

6.对于系统文件最好使用隐藏属性，这样才不会因为误删系统文件而导致死机。

7.上网时，一次不要打开过多的网页，以免系统负担过重，从而导致死机。再有，千万不要打开一些不大清楚的网页，因为其中可能含有一些恶意代码，对系统进行修改，从而导致死机。

好，防止死机的方法就给大家介绍到这，希望对每位读者都有帮助。P

Win2000安装光盘的妙用

■山西 IMPASS

许多人在安装完Windows 2000后就把安装光盘束之高阁了。其实，巧妙地利用Windows 2000安装光盘能实现一些意想不到的功能，解决一些常规方法所无法解决的问题呢。

一、恢复启动菜单

现在的操作系统版本较多，为了实现多重启动，在安装完Windows 2000时，Windows 2000会智能地判断出机器上已经安装的操作系统，并会将其启动选项再添加到启动菜单中，供用户在启动计算机时选择使用。但是，如果你在安装完Windows 2000后再安装其它的操作系统，如Linux、Windows 9X则会破坏Windows 2000生成的引导记录，造成启动菜单的丢失，从而无法进入Windows 2000系统。不用急，把你的Windows 2000安装光盘插入光驱中，并在开机时按"Del"键进入CMOS，将启动顺序设置为"CDROM、C、A"，从CDROM光驱启动后即可进入Windows 2000安装光

盘的引导模式。等到安装系统时按下“F3”键退出拷贝文件，Windows 2000就会重新扫描计算机上已经安装的操作系统，重新启动就会看到已被恢复的启动菜单了。

二、快速修复系统

尽管Windows 2000使用起来较Windows 9X/Me在稳定性上有了很大的改进，但是系统使用时间一长，难免会出现问题。而重新安装Windows 2000又很麻烦，因为重新安装系统后所有的软件都得重装。其实，大家可能忽略了Windows 2000安装光盘的一个妙用——修复Windows系统。同样，在CMOS中设置从CDROM光驱启动后，等Windows 2000安装光盘引导完毕，过一会儿会有中文提示信息让你选择安装还是修复。一般选择修复并耐心等待一会儿，重新启动系统问题都能解决。笔者就利用它解决了上网无法收发邮件的问题。

三、卸载Internet Explorer 6.0测试版

原先，微软推出了Internet Explorer 6.0测试版，许多软件迷用户都将它安装到了系统中。但是，由于Internet Explorer已嵌在Windows操作系统之中，一般用户是无法卸载的。而现在的Internet Explorer 6.0又是测试版本，安装之后部分Windows程序的菜单会变成英文，却又卸不掉。重新安装中文版的Internet Explorer 5.X又无法安装（即使更改注册表中的HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer下的Version键值也不行），很是苦恼。幸运的是，笔者在无意间利用Windows 2000安装光盘修复Windows 2000时却发现，等Windows 2000安装光盘修复Windows完毕后，其中的Internet Explorer 6.0测试版已被原先系统中内嵌的Internet Explorer 5.0代替了，这样一来，Internet Explorer 6.0不就被“请”出去了?

四、灵活制作启动盘

有时候，我们在制作Windows 2000的启动盘时会发现只需制作启动盘中指定的第几号盘，如第2号盘、第3号盘等，但我们只能运行MAKEBT32或MAKEBOOT程序按部就班地从第一张开始制作……其实，经过笔者的分析，在Windows 2000安装光盘的BootDisk文件夹下有CDBOOT1.IMG、CDBOOT2.IMG、CDBOOT3.IMG、CDBOOT4.IMG四个文件。这4个文件分别对应着4张Windows 2000启动软盘中的内容，只要我们找到一个IMG格式文件的释放器即可。我们可以选择UNIMG或UNDISK，笔者在此选择UNIMG解压即可。具体操作如下：将BootDisk文件夹及UNIMG程序拷贝到Windows 2000的安装文件夹下，并保证UNIMG程序和4个IMG文件在同一文件夹下。进入DOS提示符状态，在该文件夹下输入“UNIMG CDBOOT1.IMG”，同理解压其余3个IMG文件。完成后你会发现在此文件夹下会多出CDBOOT1、CDBOOT2、CDBOOT3、CDBOOT4四个文件夹，在其中就放置了Windows 2000的1至4号启动软盘中的内容，需要哪一张，就直接拷贝吧!

五、巧妙格式化顽固盘

不知出于什么原因，有时拿到一块硬盘后（尤其是旧硬盘）总是无法分区、格式化，从而造成硬盘资源不可用。这时，你不妨试着运行Windows 2000安装程序。该安装程序会自动检查硬盘，如果硬盘没有分区或格式化，它会自动为你分区并格式化，往往能解决非常棘手的问题。P

Winamp的定时播放小技巧

■河北 张率



清晨6:00，电脑自动开机了，两分钟后电脑“吹”响了军号声，该起床了。可我打个哈欠还想睡，但“军号”之后立即是重金属味的“疯狂”，真受不了，还是起吧。是夜，23:50，Winamp播放了“晚安，朋友”，看来我又该睡了……这当然不是电影里的什么镜头，只要现在有台电脑，谁都能让歌声充满自己的生活。

如果你的操作系统是Win2000，在睡觉前只要把喜欢的歌曲拖到Winamp里，然后轻点一下“休眠”，今天的事就搞定了。当然，在这之前你还得在BIOS中设置系统的唤起时间：重新启动电脑时，按Del进入BIOS的设置，选择Power之类的电源选项，将Automatic Power up（电源自动打开）设为Every Day，这时会出现一个选择打开时间的选项，在里面填上你起床的时间就OK了。用这种方法休眠后，你的电脑会在你指定的时间自动打开，恢复到Win2000时，自然就用你指定的曲子叫你起床了。

有些主板在Win2000休眠后不能自动启动，这时按一下Power，让主板充电后立即关了就行。只是别把你的接线板也关了。

如果你的系统是Win9X/Me/XP，那就请你接着看——

现在可以去掉你的系统开机声了，因为你可以不需要它们了。

有没有支持WMA、MP3做开机音乐的系统?好像还没有（至少笔者还没见过）。现在我们来试着DIY一个：把Winamp的快捷方式拖到开始→程序→启动里，重新启动一下系统，在重新启动前设置好快捷方式的属性，在“目标”栏里是Winamp程序路径，那么在后面加上你的开机音乐（只要Winamp支持的就行），现在看到什么么?效果不错吧? P

如果你觉得填写音乐文件太麻烦，你还可以用Winamp的播放列表文件（*.m3u），譬如在启动组中快捷方式的“目标”winamp.exe后填上“启动乐.m3u”，并把你启动的音乐文件（多少都行）都拖到Winamp里，在Winamp安装路径下存为“启动乐.m3u”就行了。另外，再选些MP3作为“睡觉.m3u”、“上课.m3u”等保存下来（有什么用？继续看就明白了）。

这些办法同时也适用于Win9X/2000。当然你也能通过修改注册表来完成这个功能，但要麻烦些，比如在我的HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run下，建立StartMusic字串值："C:\Program Files\Winamp\winamp.exe C:\Music\Start.m3u"。

有人看了问我，BIOS中还能设置每天的关机时间？当然不行啦！那么我睡前的“晚安，……”是怎么放出来的呢？

在此建议大家用“友情强档”，它除了有记事、通讯簿功能外，还有提醒服务，而提醒事件的方法正是本文的关键：友情强档的提醒事件可使用任何文件，如果不是音频文件，它就会调出相应的程序打开这个文件。现在我们只需在友情强档里添个每天睡觉的任务，在“提醒”上打个勾，默认值是提前15分钟提醒，然后再选择“事件”，在打开的对话框里选取“选择所有文件”，再点选刚才保存的“睡觉.m3u”，这样每天睡觉前就会有人用MP3提醒你了。

当然，作为一款非常优秀的日程管理软件，你完全能用友情强档+MP3安排你一天的活动（这样上面说的“上课.m3u”也就用上了）。P

更新驱动玩“nView”

■北京 小虫

只有GeForce4系列显卡才可以使用nView吗？只有多显示器才可以玩nView吗？当然不是。更新驱动一直是发挥现有硬件潜力的好方法，现在，nVIDIA的雷管驱动就是一道免费的升级大餐！你需要做的仅仅是到网上升级你的显卡驱动（前提是你拥有1块nVIDIA芯片的显卡），这里推荐由官方发布的相应平台驱动（官方驱动下载站点：http://www.nvidia.com/view.asp?PAGE=drivers），不过你要确保下载的驱动是27.XX以上版本，因为只有这些驱动才支持nView。

驱动安装这里就不提了，非GeForce4系列显卡在安装完毕后是不出现“nView向导”界面的，怎么办呢？别着急，跟我一步步来吧（注意鼠标位置）：在桌面上点右键进入“显示属性”，点“高级”（图1）；在接下来的窗口里选择显卡型号选项卡，点“附加属性”（图2）；在附加属性窗口里选“桌面实用程序”选项卡，关键的地方来了，将“启用桌面管理器”勾上，点“应用”（图3），这时候可以对nView进行设置了，点“桌面管理器配置”；nView桌面管理器包含“预置文件”、“Windows”、“音效”、“热键”和“桌面”5个选项卡，下面分别说明。

在“预置文件”里可以将用户当前配置单独保存，在需要的时候进行选择性恢复，这对多个不同习惯的用户使用一台机器提供了很大的方便（图4）；“Windows”选项卡里可以设置窗口控件、对话框控件和用户界面控件，这部分的设置对用户来说作用很明显，最重要的地方是将“将应用程序系

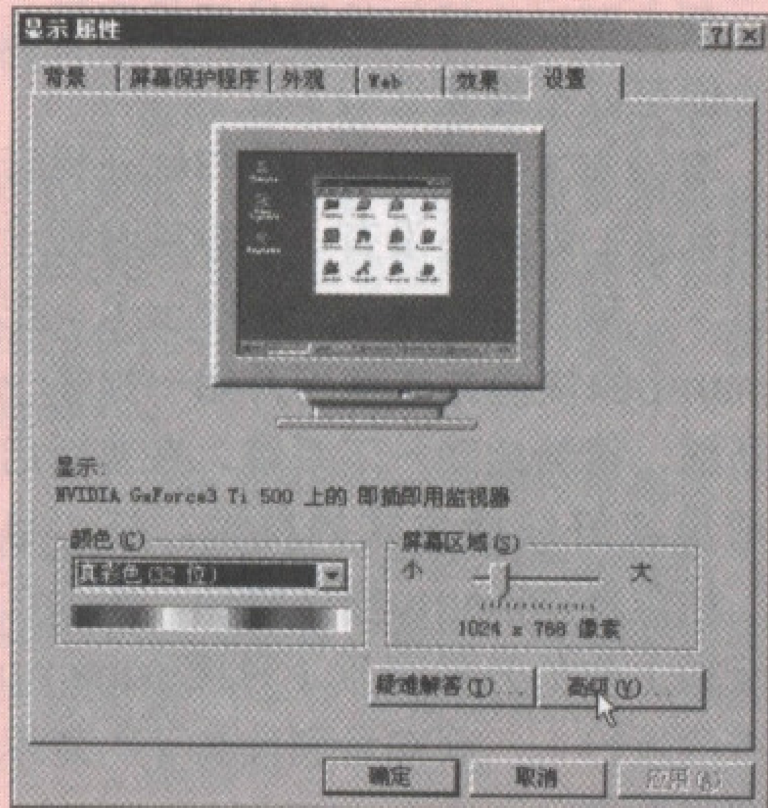


图1



图2

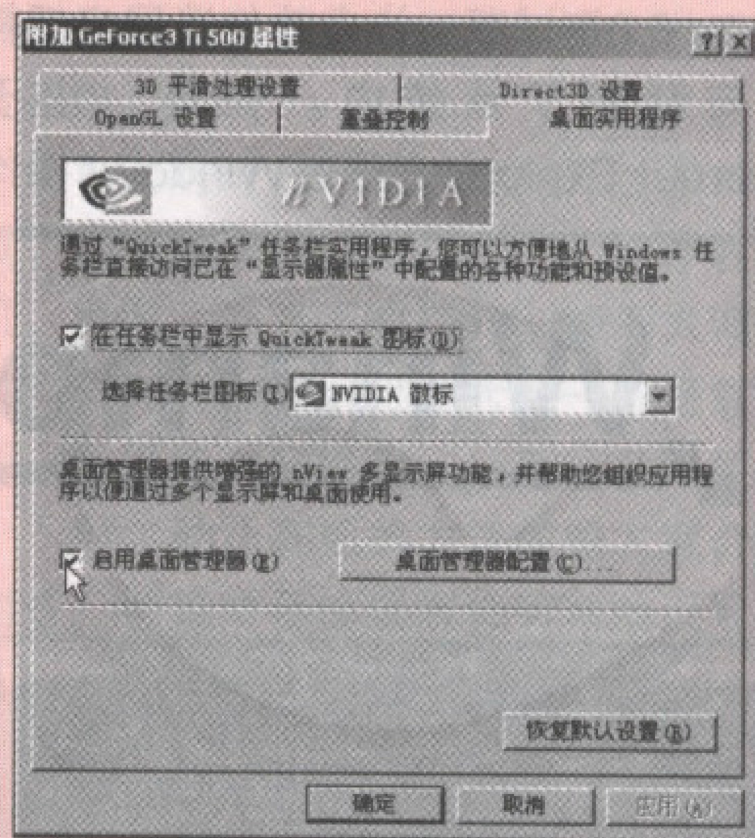


图3

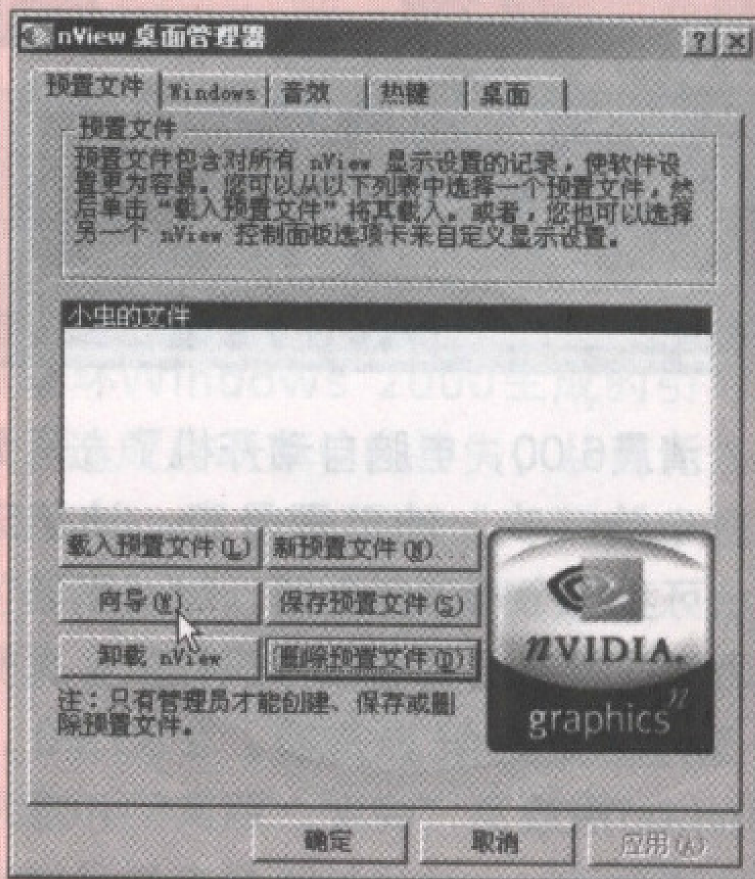


图4

以USB方式热插拔非USB外设

■山东 颜世宗

带有USB接口的硬盘、光驱、扫描仪、打印机等，可以随时插拔，交替使用。那么，非USB设备能否一样方便地实现热插拔呢？可以！但必须了解USB设备热插拔的秘密，并如法应用。

找个USB接口仔细看看吧。如果你注意过USB线的技术构成，那么你一定晓得，1条USB线是由2条数据线、2条电源线组成的。这4条线的接线金手指都在连接埠的里面。再仔细观察USB的接口埠，你就会发现里面有2条稍长一些，另外2条相对比较短，长一些的是数据线，而相对短的为电源线。当我们把USB设备插入电脑时，长一些的信号线首先接触，相对短的电源线稍后接触；在外拔USB设备连接线时，由于电源线较短，所以首先被切断，而后数据线才脱离接触。这就是USB的工作原理，也是插拔时对整个系统及USB设备都没有影响的关键所在。

了解USB设备热插拔的秘密，对我们使用一些非USB连接的硬件很有好处。比如硬盘、光驱、软驱等，它们的电源线和数据线，不仅特别不好拔，而且比较容易出毛病。因此，按照使用常规，这些硬件必须在关机时才能插拔，不然就很容易损坏。但是，只要我们改变一下思路，按照USB线头连接的原理，处理非USB接口的光驱、软驱等硬件设备的热插拔：安装时先插数据线，后插电源线；取下时先拔电源线，后拔数据线。如此，完全能够保证正常运行，可以放心地操作。

以USB方式，热插拔外设，可以减少开机或关机的麻烦，能够为我们的操作带来不少方便。不过，在热插拔硬盘时需要注意，硬盘的型号数据还存储在主板的BIOS里，无法修改，因此所用的硬盘必须保持同一型号。

编者注： 本文虽提供了USB设备热插拔方法，但读者朋友们尝试时要小心，以免不良后果。

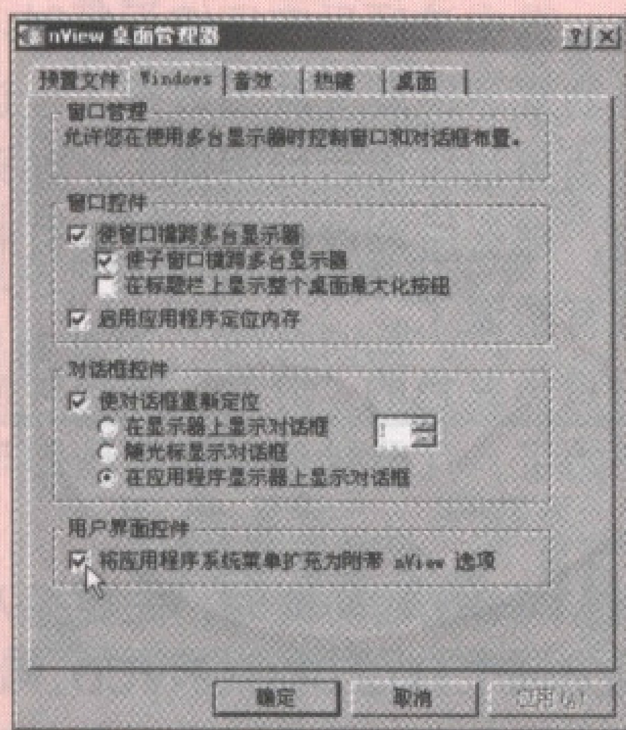


图5

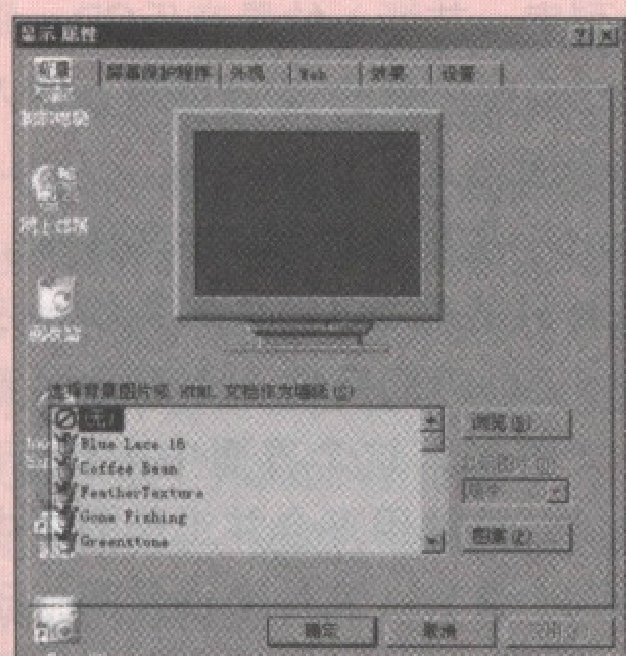


图8

统菜单扩充为带nView选项”（图5），这样用户就可以很方便地使用右键菜单控制窗口了（图6）；“音效”选项卡可以设置窗口拖动增强功能和缩放设置（图7），来大致看一看透明（图8）和缩放（图9）功能；“热键”选项卡可以让用户自定义所有操作的热键，并可以立即

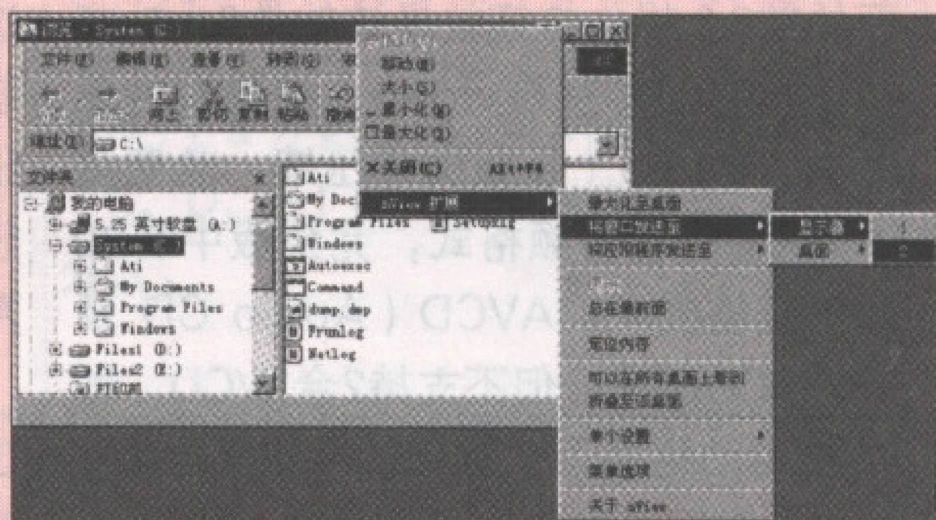


图6

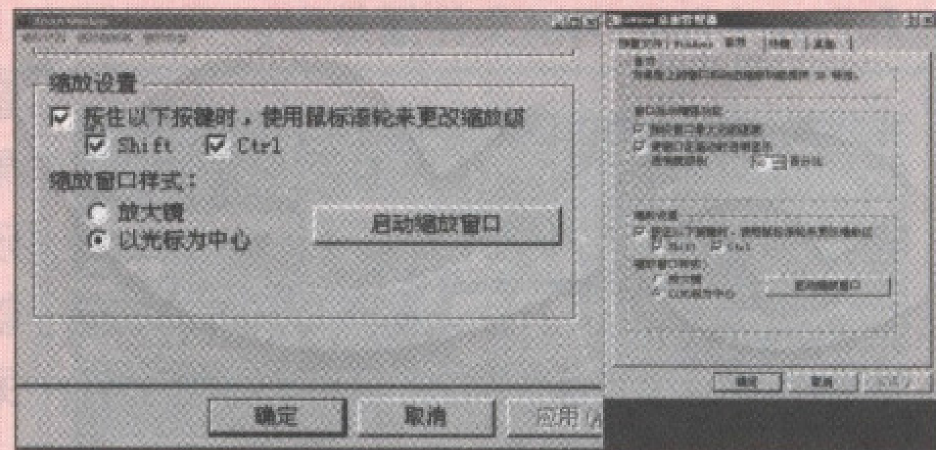


图9

生效（图10）；“桌面”选项卡可以让用户管理32个桌面，用户可以对每个桌面单独进行命名和各种设置（图11）。

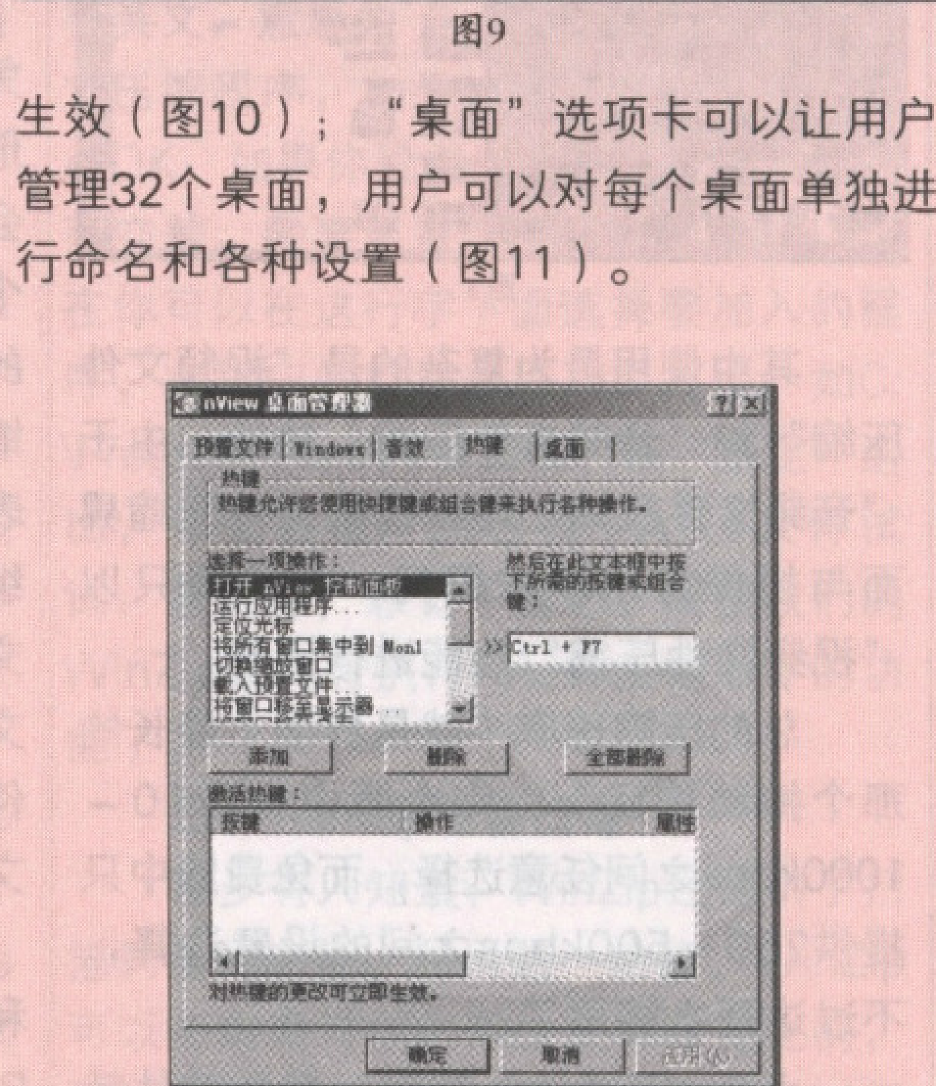


图10

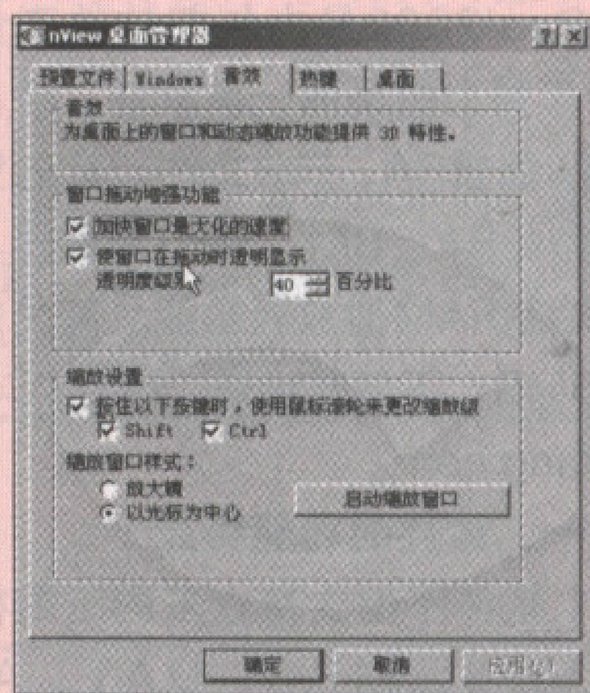


图7

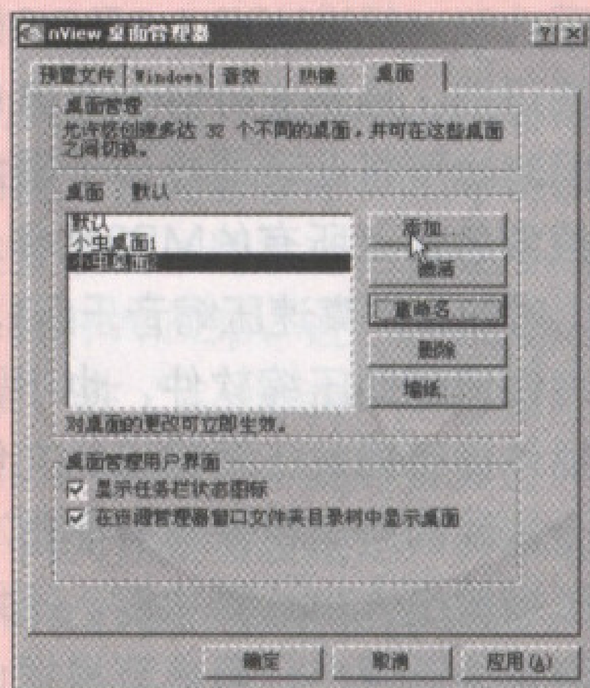


图11

以上只是nView的简单设置和应用，其实nView还有很多高级用途留待大家挖掘，这里就不细说了。对Windows 98用户来说比较遗憾的地方是28.32的驱动还不够完善，无法实现透明功能，不过相信nView一定会成为众多nVIDIA芯片显卡用户升级驱动的理由。

RM格式文件制作之王——Real2002

■山东 黄家贞

RM格式的文件因其占用空间小、画质比较清晰而越来越受到人们的青睐。你想将自己的CD或VCD制作成RM格式的文件以便于存放或与朋友分享吗？那么你就需要制作RM格式文件的工具才行！

目前在RM格式压缩领域，最有名的当属Realnetworks自己做的Realproducer了！其实在制作RM格式文件的工具中，我们国产的Real2002就非常出色，并且它还有一个免费的版本（即使完整版本，注册费也是很低的，几十元人民币），这个版本对一般用户来说功能已经足够了。

Real2002是由创前软件工作室在2002年强力推出的一款软件，专门用于制作和编辑RA、RM文件，它内置了一个小型的RA、RM、MP3播放器，同时兼备编制RAM播放表功能。其免费版尺寸为5MB，下载网址是：http://Cqkenx.myetang.com。

一、软件的功能特点

1.软件不但支持众多的压缩格式，包括MP3、MPG、DAT、AVI、MMV、WAV等，而且提供了完善的光盘处理功能，标准VCD 1.1及2.0格式均可直接识别，另外支持MP3光盘自动搜索，同时也可将此功能应用于硬盘上，直接搜索各盘上所有的MP3文件。

2.它能直接高速压缩音乐CD，而不需安装任何辅助压缩软件，也不需安装任何插件即可播放压缩输出的文件，并且整个软件的所有组件均有非常准确的文件压缩输出大小计算功能，压缩前就可以清楚告诉用户，用户可根据此提示动态改变输出文件的大小。

3.拥有摄像头压缩功能，摄像头实时捕捉压缩功能是专为拥有桌面摄像头的电脑用户而设计，拥有主程序当中大部分设置参数，能实时录制音频，可从CD、Mic或线性输入端输入这些音频，压缩输出的文件非常小，一张软盘即可保存3分钟左右的录像。

4.它采用了实时参数设置和多层次组合的设计思路，不但大大方便了用户的操作，也扩宽了用户的视野，是一般的同类软件所不能相提并论的。如：软件的文件添加采用内置的资源管理器，只需在软件的面板上添加，无需频繁地打开文件查找窗口；软件在压缩时，几乎所有的压缩设置都是打开的，让使用者自行选择；软件具有线性压缩功能，不但可以让压缩速率按加1或减1的方法调节，音频格式也可以随意选择，你可以用很低的压缩速率就可以压缩出很清晰的画面效果。

二、软件的使用

软件运行后，主界面如图1，最上面的前6个操作按钮就是该软件6大功能按钮，它们分别是Video（视频文件压缩）、Audio（音频文件压缩，免费版中只提供7种音频格式，完全版中有39种音频格式）、AVCD（Audio CD 及Video CD压缩，但不支持2合1VCD，即VCD 3.0格式）、MP3（MP3文件搜索）、Edit（RA、RM文件编辑功能）和Play（RA、RM文件播放）。

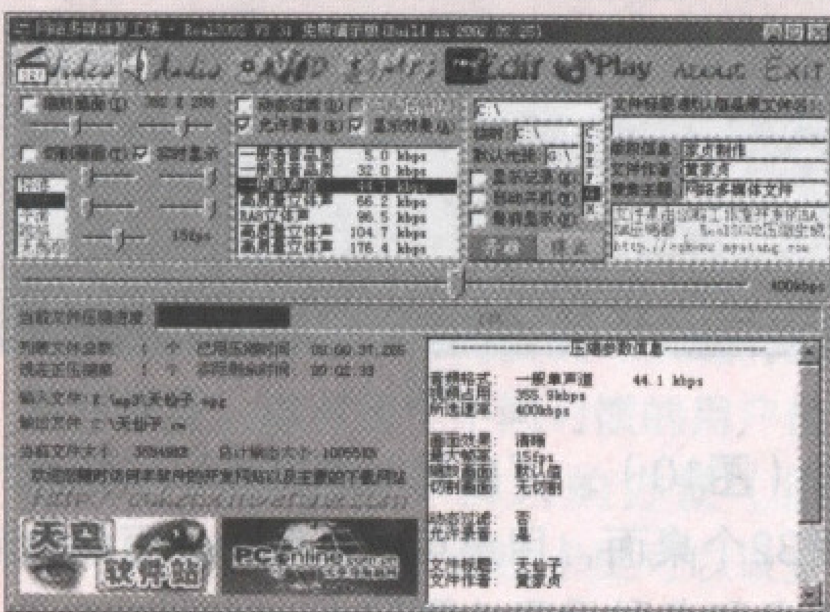


图1

其中使用最为复杂的是“视频文件压缩”和“音频文件压缩”功能，由于“音频文件压缩”与“视频文件压缩界面与操作方法基本相同，本文将只以“视频文件压缩”功能进行说明：

总的压缩速率（就是界面上最长的那个拖动按钮）：完全版中可在10～1000kbps之间任意选择，而免费版中只提供250～500kbps之间的设置选择，不过这基本够用了。

点击“Video”按钮，然后软件就会自动在软件下面的资源管理器中自动过滤可压缩的格式，在左侧下部的窗口中选择有转换为RM格式的视频文件目录，在中部窗口内双击要转换的视频文件，它会添加到最下边的窗口中。

然后到上面设置参数，如缩放画面比例、声音效果（一般用“高质量立体声”即可，声音越好转换后的文件尺寸越大）等，具体的参数设置需要你在实践中不断摸索才能设置得恰到好处。在最右侧上部的窗口中可写上文件标题、制作者姓名、版权信息等，将你的劳动成果打上自己的烙印。

对了，可不要忘了将“显示效果”选项选上。选中该项后在压缩视频时，软件会自动显示压缩文件的效果（一边压缩，一边播放压缩后的图像）。如果没有效果，那么压缩成的文件可能只有声音而没有图像了。

最后点击兰色的“开始”按钮转换工作就开始了，几分钟后转换工作即可完成。

使用AVCD压缩功能时，先要插入音乐CD或标准1.1或2.0格式的VCD，如果插入VCD则会将VCD内的电影文件显示在工作列表；若插入的是音乐CD，则软件会启动系统内置的CD压缩器，进入另外一个界面。

“Edit”是用来编辑RM文件的。免费版最长只能剪切3分钟的文件，注册版可剪切4小时的文件。点击这个键会出现一个界面，这个界面中主要有3个操作键：合并键用来合并工作列表中的第1和第2个文件，文件必须是同一压缩格式和扩展名；修改键用来将工作列表中的第1个文件中的内部信息更换为编辑区右边所示的信息，然后保存到原文件中；剪切键将工作列表中的第1个文件按指定的部分剪切输出为其它文件，同时将信息区中的信息加入输出的文件当中。

你想自己制作RM格式的视频文件和音频文件吗？那还等什么，快快下载Real2002吧！

联想机上实现“WinXP系统恢复光盘”与Win98的共享

■山东 矫正谊 矫涛涛

我们知道，用WinXP“安装盘”实现WinXP与Win98的共享十分方便，只需先装Win98再装WinXP即可完成，但对带WinXP“系统恢复光盘”（非安装盘）的联想微机来说则有一定麻烦。假设机器中已装Win98，当你用WinXP系统恢复光盘启动机器恢复系统后，不出现启动菜单选项，只能进入WinXP而不能进入Win98，联想随机使用说明书中也未明确说明。本人经过试验，实现双系统共同引导。

目的

把Win98装在C盘，C盘采用FAT32格式；WinXP装在D盘，D盘采用NTFS格式（D盘也可选用FAT32格式，但若想充分体验WinXP的安全性、稳定性、易恢复性，非NTFS不可）。

步骤

1.因Win98不能识别NTFS分区，而预装WinXP的联想机器各盘采用NTFS格式，故应先把NTFS格式转成FAT32格式。此时最好不要直接用PQMagic转换，因这样速度太慢，应直接用Fdisk等工具进行分区，并只需创建并激活主分区（自动为FAT32格式），因Fdisk不能识别扩展分区中的NTFS格式逻辑盘，此时对扩展分区可暂时搁置。

2.格式化C盘，安装Win98至C盘。

3.用PQMagic对扩展分区进行调整，将扩展分区分成一个NTFS分区和两个FAT32分区，但由于Win98不能识别出NTFS分区，故Win98里的3个盘（C、D、E）实际上是对应着3个FAT32分区。

4.装WinXP：不要用联想WinXP恢复光盘启动机器，要在Win98下，运行光盘中\legend\i386下的Wint32.exe进行安装。安装过程中需注意：输入序列号→下一步→“高级选项”，其中有两项：“①从安装CD复制所有安装文件；②我想在安装过程中选择磁盘分区”，这两项均要选中。随后机器进入安装准备阶段，从光盘向硬盘复制文件。当机器再次启动时取出光盘，启动后出现启动菜单，选择“WinXP安装程序”一项，稍后的操作中，出现硬盘中的各个分区：C、D、E、F，并同时显示各分区所用的格式（FAT或NTFS），注意：在Win98中不能识别的NTFS分区也出现，系统按其在扩展分区中的位置自动定为D盘，选择此盘继续安装WinXP，以下安装将自动完成。P

WinZip使用经验点滴

■福建 王新禧

一、同时打开多个WinZip窗口

默认情况下，在系统中只允许有一个WinZip窗口运行，这么做虽然可以节约一些系统资源，但却给我们带来了很多的不便。其实，要使WinZip允许多个副本程序运行，只要不选择“Option”菜单下的“ReuseWinZip-Windows”选项，即可同时使用多个WinZip窗口。

二、扩展解压缩功能

WinZip的功能非常强大，除了内嵌的Zip和UnZip模块使其不需要其它软件就可执行压缩和解压缩任务外，还可以加挂其它常用的压缩程序如ARJ、LHA、ARC、PKZip等，从而使WinZip变成一个超级压缩工具箱。

例如我们已经在C:\Program Files下面安装了ARJ、LHA、ARC等压缩软件，进入WinZip 8.0的Classic模式，在主界面上单击“Options”下拉菜单，选取“Configuration”，点击“Program Locations”标签，在标签右边一栏有几行英文，意思为“一些非Zip格式需要其它压缩程序，如果你不熟悉那些程序则点OK，如果你没有安装那些程序就让下面空着。需要更多信息请看帮助”。现在你可以在这行字下面选择要加入的程序，在相应的空格处填入其路径。如C:\Program Files\ARJ.EXE，按“确定”退出，以此类推。然后找个ARJ文件试试，怎么样，感觉不错吧。现在我们的WinZip就具有执行ARJ等压缩命令的功能了。

三、WinZip也能扫毒

很少有人知道，WinZip还提供了扫描病毒的功能。利用这一功能，WinZip可以在病毒对你的系统发动攻击之前，扫描相关文件，及时发现病毒并予以报警。

如果你是第一次使用WinZip的病毒扫描功能，首先必须让WinZip明确电脑中已经安装的杀毒软件扫描程序所在的位置。打开WinZip，进入WinZip Classic模式，在“Actions”下拉菜单中选择“Virus Scan”，此时会弹出一个对话框，询问你是否要指定一种杀毒软件作为WinZip的病毒扫描程序，选择“是”，自动弹出“Configuration”对话框，点击其中的“Optional Virus Scanner Scan Program”栏后的浏览按钮，在打开的对话框中选择扫描病毒所需要的杀毒软件中的可执行文件。

完成以上设置后，你就可以利用WinZip来扫描病毒了。按住Ctrl+S组合键，WinZip开始自动扫描文件，如果发现病毒，将弹出警告消息框，提醒你赶快杀毒吧！P

IE浏览器另类技巧一览

■福建 王新禧

笔者在实际应用过程中，发现IE浏览器还有许多不太为人所知的另类技巧，对我们平时上网有着相当大的帮助，因此特撰本文，愿与大家分享这些技巧。

一、新窗口自动最大化

我们用IE浏览网站时往往要打开多个窗口，可新打开的窗口却经常要用鼠标一个个最大化，真麻烦。有什么好法子能一劳永逸地让IE窗口一次性最大化呢？其实按照以下的方法设置一下就解决问题了：在IE 5.X的快捷方式图标上按下鼠标右键，在弹出的菜单中选择“属性”，在“运行方式”项中选择“最大化”，再按“确定”即可轻松搞定（图1）。

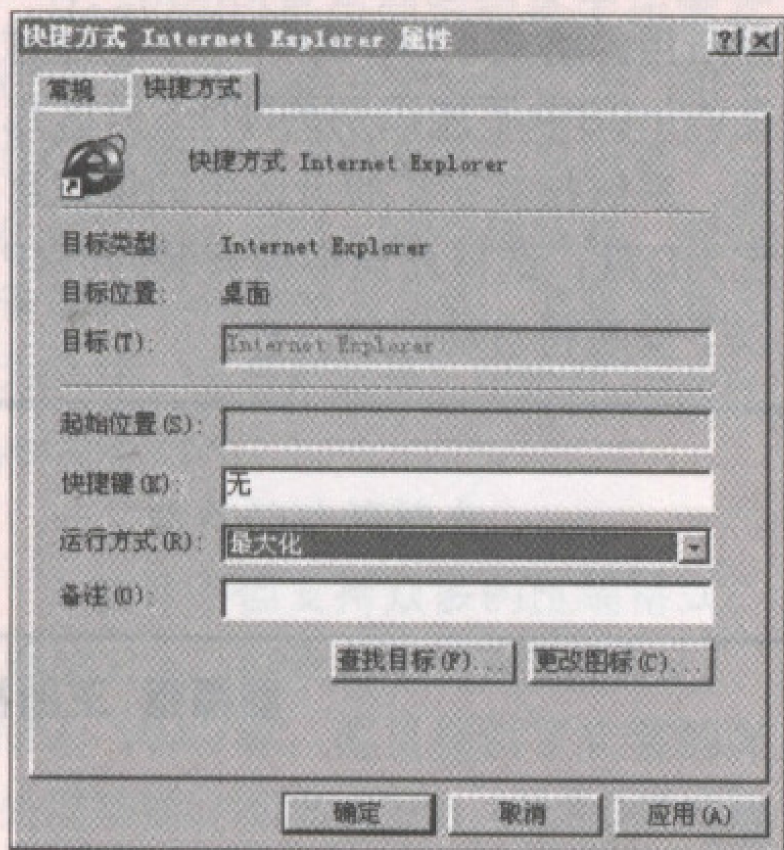


图1

二、封杀脱机浏览时“拨号连接”提示

用拨号上网的网民们为节省银子，经常会使用脱机浏览。但不知你是否有此经历：当你脱机浏览一段时间后，IE 5.X总会弹出一个提示对话框，让你重新拨号连接，讨厌极了。其实你只要打开IE浏览器，依次选择“工具”→“Interner选项”→“高级”标签，将“允许脱机项目按计划同步”前的勾去掉，烦人的“拨号连接”提示以后就不会再干扰你了。

三、快速下载网站

在上网过程中，一些制作精美、内容丰富的网站常常让我们流连其间不愿离开。为一窥全貌，网民们大多采用一个个页面点击后再脱机浏览的方式，但这样做既费时间又耗金钱。其实我们完全可以使用IE的网站快速下载功能，将该网站的内容全部下载到硬盘上再慢慢欣赏。首先，打开IE进入该网站的首页，选择“收藏”中的“添加到收藏夹”，勾选“允许脱机使用”，然后点击“自定义”，选择“下一步”，将“下载与该页链接的1层网页”改为3层网页，之后一直点“下一步”直到结束（图2）。

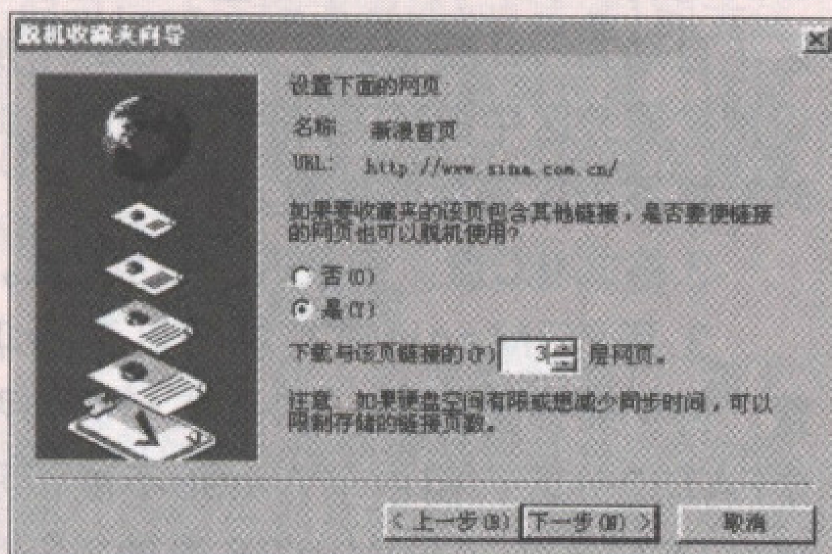


图2

完成后IE会自动将该网站快速下载到硬盘上，你就可离线浏览该网站的全部内容了。不过要记得以后每次上网都要选择“工具”下的“同步”命令，使硬盘上的内容和网站的更新内容保持一致。

四、查看网页更新情况

网站的内容更新决定了一个网站是否具备较强的可浏览性。那么作为一般网民如何知道某个网站的更新情况呢？说来很简单，你只要打开要查看的网站，然后在IE的地址栏中输入“javascript:alert(document.lastModified)”，就会跳出一个小窗口告诉你该网站最近的更新时间了。

五、用IE窗口激活应用程序

IE窗口不仅可用来输入网址字段上网，还可让你方便地激活你硬盘中的应用程序。使用时只需在地址栏中输入任何文件夹、应用软件或快捷方式的名称，就可直接在IE窗口中运行它们。

六、快捷调用E-mail功能

上网收发电子邮件，网民们如今已习以为常，而用浏览器快捷处理邮件更是事半功倍之举。首先在IE 5.X的“标准按钮”栏点击右键，在弹出的菜单中选“自定义”，在“自定义工具栏”选项中添加“邮件”（图3），你就可看

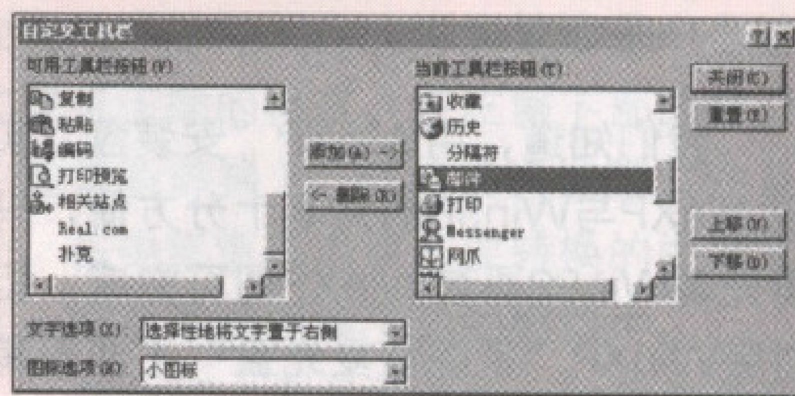


图3

见“标准按钮”列中多了“邮件”按钮。接着找到“工具”→“Internet选项”，点击“程序”标签，通过选单中的“电子邮件”下拉菜单选择E-mail客户端软件，点击“确定”。完成以上设置后，就可方便快捷地在IE窗口中调用E-mail功能了。

七、妙用FTP功能

制作过网页的朋友都知道使用FTP软件上传网页文件，其实IE也提供了FTP功能。当你要更新网站内容时，在IE 5.X的地址栏里键入ftp：//主页的上传地址，然后按回车，稍等一会儿屏幕上便会弹出一个提示窗口，要求你输入上传密码。正确密码确认后，IE浏览器将自动变成“我的电脑”样式的窗口，其中按文件夹目录排列着许多文件，这就是你网站的全部内容了。请更新吧！

八、用IE制作自解压文件

大家都知道CAB这种压缩格式比ZIP的压缩率要高，与RAR相当，而且是一种标准的压缩格式，能被WinZip等众多压缩软件打开，但制作CAB自解压文件的工具软件却不多。其实，在IE 5.X中文版中有一个隐藏的自解压CAB制作工具——IExpress，它就能把文件压缩成一个自解压的CAB压缩包，而且生成的自解压程序界面全是中文的，十分便于操作。获得IExpress的方法是，在IE 5.X的安装文件中找到“ieak5.exe”或“ieak5cd.exe”两个可执行文件中的任何一个，用鼠标双击运行它。使用时只要启动c：\windows \system文件夹中的IExpress，就可用它制作出CAB格式的压缩文件了。

免费软件背后的隐私问题及处理手段

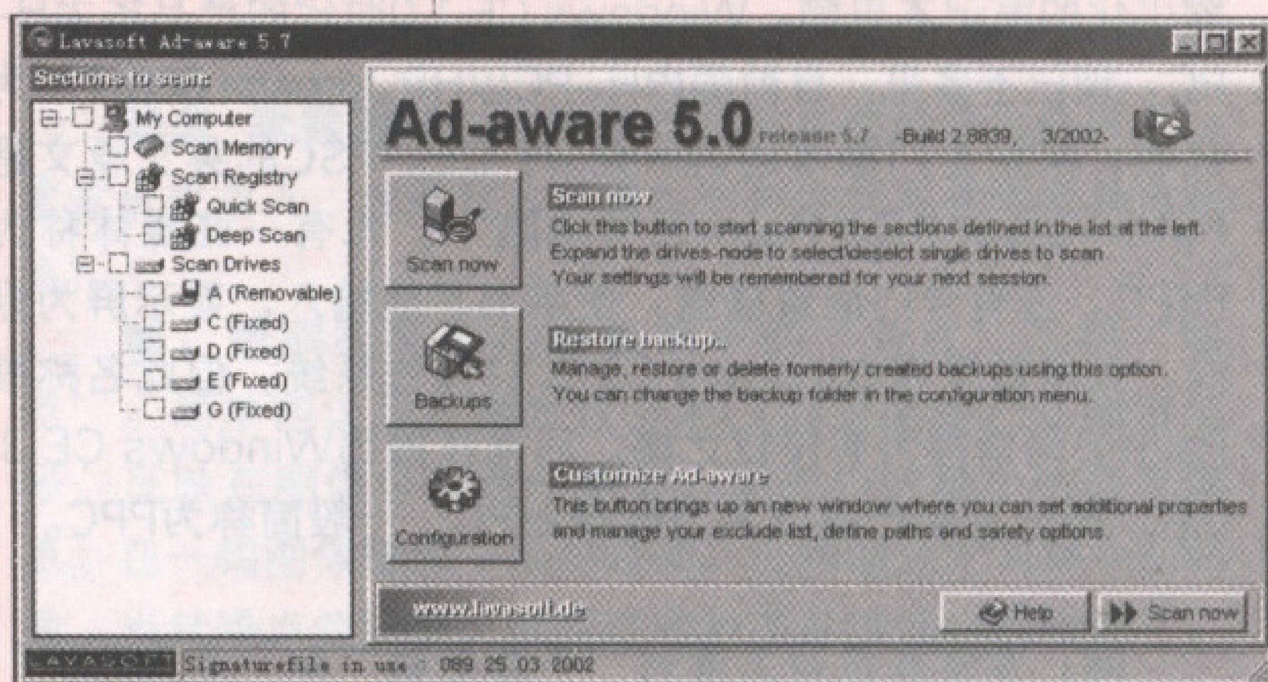
■北京　吴惠民

喜欢上网冲浪的朋友对共享软件都不陌生，这类软件主要是秉持“满意付费”的原则，让消费者先将软件下载回来试用，试用满意后再付钱注册，或购买无时间和功能限制的正式版。通过这种模式，软件厂商能通过网络让他们的产品大量曝光，消费者也可以尽情挑选符合自己需求的软件而不需付任何费用，可谓两全其美。然而，近来许多共享软件已不再局限于传统使用者付费的授权模式，而是改与广告商合作，在软件内安插一个小广告，当消费者上网并使用这类软件时，软件就会自动连接广告商的服务器，并下载广告以达到宣传效果，并借此获得资金来源，因此消费者只要能忍受这种广告，就可以不再付任何费用而用上功能完整的软件。这类靠广告取得资金的免费软件，称为Adware。

但问题来了，下载广告的动作通常是在“背后”执行，使用者完全察觉不到，不知电脑中的重要资料是否也一并被传了出去。事实上，有一些Adware会自动记录使用者上网浏览的习惯（如：经常浏览的网站种类……），然后将这些资料传回去，让广告商能依据这些资料向使用者传递他可能有兴趣的广告，以增强广告效果。另一方面，这些资料也有可能转给其他厂商，为他们作商业分析等用。这些动作或许会在软件安装时在使用者的授权合约中阐述，但多数使用者根本不会详读这些合约，就直接勾选“我同意（I Agree）”的选项，却不知道自己的隐私可能因此遭受极大威胁。因此，尽管大多数Adware能通过付费方式取得非广告赞助的软件版本，但在试用、评估期间还是得忍受广告的轰炸及个人隐私泄漏的危险，这似乎已与共享软件的发展精神有点背道而驰了。

但如果我们从软件研发的角度来看Adware，其意义又是大不相同。因为共享软件的研发人员多半是个人或小型工作室，其经济来源可能全靠研发软件的注册费用，假使注册的使用者寥寥无几，再加上软件破解资源猖獗，这些研发人员可能在开发了一两套软件后便因资金短缺而被迫放弃，不仅是使用者的损失，更是软件业的遗憾。因此如果能与广告商合作，由刊登广告的厂商分担一些赞助费用，软件研发人员就能获得稳定的资金来源，继续开发更好的应用软件让广大使用者免费使用。毋庸置疑，这当然也是大家乐于见到的。

说到这里，可能已经有读者想到，既然Adware要利用网络传送资料及下载广告，那么利用防火墙软件把它挡住不就好了？没错，这的确是个好方法，但如何设置防火墙，使之确实能挡住广告，又不影响软件的正常功能又是个难题，更有甚者，真正去连接广告服务器的通常不是软件本身，而是在其背后执行的不知名软件，因此，如何分辨哪些软件该挡和不该挡，实在不是件容易的事。



在这方面厂商脑筋转动得很快，我们使用者的脑筋当然也得“跟上”脚步。因此就有人开始收集并研究Adware的运作方式，并撰写了一些工具软件来专门对付Adware，例如AD-aware就是个相当受欢迎的广告清除工具，这套软件内建了许多Adware的相关资料，然后通过对比内存、登录信息及文件的方式将作怪的软件清除掉，还你一个干净的软件使用环境。有兴趣的读者可到这里下载：http://toget.pchome.com.tw/intro/network_tool/network_tool_monitor/10052.html，AD-aware能设置要扫描的项目（内存、登录文件、磁盘），建议第一次使用的读者勾选所有项目，确保没有漏网之鱼。

扫描完毕，AD-aware会将所有检测到与广告相关的东西列出来，你将要清除的元件勾选后，记得要按“Backup”按钮做备份（以防万一），再按“Continue”将它清除。

另外需注意的是，有些免费软件无法在已清除广告机制的情况下执行，因此，如果利用AD-aware清除后发现软件无法正常运作，这时可用AD-aware的“Restore backup”功能将软件恢复到初始状况。一般而言，如果该款软件另有无广告的版本，也就是只有共享软件版是广告赞助的，那么大多能用AD-aware将其广告机制清除。而如果想要查询目前有哪些软件属于Adware，可以试试这个网站：http://www.spychecker.com/，或利用Ad-search这套免费工具：http://toget.pchome.com.tw/intro/network_www/network_www_filter/11185.html。P

公告

为了进一步充实“应用心得”栏目的内容，更好地为广大读者服务，鼓励广大读者踊跃投稿，从2002年第09期开始，将“应用心得”栏目的稿酬发放标准进行如下调整：凡1000字以内的投稿，一经采用，稿酬按1000字发放，1000字以上稿件采用后的稿酬不变。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/Forum/Forum.asp?ID=5

问题交流

客座专家 龚胜 苏旅

掌上电脑问题集

问： 我常常看到Windows CE掌上电脑有多种不同的称呼，请问什么是H-PC？什么是PSC、PsPC、PPC？

答： H-PC的英文原文是Hand-held PC（手持型电脑），一般配有键盘，有横向显示屏，从外形看基本上就是缩小化的笔记本电脑。Windows CE 1.0时代的产品多为H-PC，现已不多见；目前国内H-PC以HP Jornada 688/720为代表，采用专门版本的Windows CE。PSC的英文原文是Palm-size PC（Palm尺寸电脑），也有一些媒体称为PsPC。没有专门配置键盘，使用书写笔输入，显示屏为纵向，大多数采用Windows CE 2.11操作系统，但此名称被Palm公司指控为有侵权之嫌。后来在推出Windows CE 3.0后，微软将新产品改名为PocketPC，一般简称为PPC。

问： 常常在报刊上看到“手持电脑”和“掌上电脑”等名词，请问它们二者主要有哪些区别？

答： 掌上电脑和手持电脑两者的主要区别在体积重量、显示屏和数据输入方式等3方面。从体积重量上说掌上电脑要比手持电脑更小更轻；Windows CE掌上电脑的显示屏分辨率基本上都是320×240；从输入方式看，如果不外加配件的话，掌上电脑完全依赖于触摸屏技术进行手写输入。“手持电脑”从外观看很像缩小了的笔记本电脑，因此也有亚笔记本之称，大多具有“横”的LCD显示屏；分辨率则多为640×240；输入方式有小型键盘，同时也具备触摸输入。手持电脑一般采用专门版本的Windows CE操作系统，目前使用Linux的产品也多了起来。

问： 请问Windows CE的启动过程为何要比桌面电脑快得多？另外Windows CE掌上电脑的重新启动是怎么分类的？

答： 事实上在正常情况下，掌上电脑是没有真正的关机状态的。一般我们关掉电源时，掌上电脑只是进入了类似PC机或笔记本电脑的睡眠状态，CPU及记时器都还在低功耗运作，而且它没有硬盘之类的机械部件，所有数据都保存在ROM或RAM中，因此打开电源开关后系统能迅速启动，启动过程一般在一秒内完成。不过掌上电脑只要投入使用就一直要耗费电能，如果完全失去电源供应，就会丢失全部用户信息，这一点大家一定要注意。

掌上电脑的重新启动分为软启动（Soft Reset）和硬重启（Hard Reset）。一般情况下按下Reset键只是将运算的内存清空，类似PC机的热启动，称为软重启（Soft Reset），一般在系统死机时使用，不过这个过程耗电量较大。当完全失去电源供应后，整个系统就会丢失全部信息，在重新获得电源供应后就变成出厂时的初始状态，这个过程又被称为硬重启（Hard Reset）。一般硬重启很少使用，除非在一些特殊情况下，比如遗忘了开机密码。

问： 请问“蓝牙”的具体概念是什么？有什么特点？现在哪些掌上电脑支持“蓝牙”技术？

答： “蓝牙”本意是中世纪北欧一个海盗国王的绰号，而现实中的“蓝牙”技术，其实质内容是指通用型无线信号传输接口及其操控软件的公开标准。它诞生的目的是要将通信和计算机技术进一步整合，其终极理想是使不同厂家生产的便携式硬件能在无线连接的情况下，在近距范围具有交互信息和交叉操作的可能性。蓝牙基带协议是

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/Forum/Forum.asp?ID=5

晶合后院 胡娇问： 《生化危机3》中从开始的谜题到最后的六个随机谜题如何解决？

答： 第一、从开始在警察局的那个密码锁，你可以在两个地方找到不同的S.T.A.R的卡。一个是在开始打追击者时那个被杀的警察身上找到，一个是在作战会议厅中找到一张（一张是男的，一张是女的）。每张卡都有3个左右的随机密码。

第二、到钟馁的音乐盒，那也是随机的，只不过你先听好未开始控制前的那段音乐。以后，按音乐来拨好上下的方向。

第三、你先看好中间的那个“现在的女神”的图画上的钟点，如果是5点，中间就放黑曜石，是7点的话就放水晶，是9点的话就放琥珀，左右的我就不说了。

第四、是医院4F那个密码箱，先在旁边的房中看那个尸体身上的密码。531是对应402房的左上角的那个位置，523对应右上角，401对应右下角，还有一个对应左下角。

第五、培养液的地方就把1、3、A打下就可以了。

第六、就是那个水质的地方，那里的最后图形是同样的，前面的我打了5次，没一次相同。还有其它的谜题都简单，也不多说了。你打到追击者后可以找到一些道具，第1次打倒后可拿到手枪的组件A；第2次打倒后得到手枪的组件B；第3次是得到急救的道具；第4次得到散弹枪组件A；第5次得到散弹枪组件B；第6次是急救的道具，第7次是无限弹。

打倒追击者后掉下的道具，一定要在不同的地方打才可以。一共可以打十一二次，有7次是有道具掉下的。

晶合后院 dinosaur

电路交换与分组交换的结合，在被保留的时隙中可传输同步数据包，每个数据包以不同的频率发送。一个数据包名义上占用一个时隙，但实际上可被扩展到占用5个时隙。蓝牙可以支持异步数据信道及同步话音信道，还可用一个信道同时传送异步数据和同步话音。异步信道可支持一端，最高速率为721kb/s。

打印机、PDA、台式电脑、传真机、键盘、游戏操纵杆以及所有其他的数字设备都可成为蓝牙系统的一部分。把蓝牙技术引入到移动电话和掌上电脑中，就可去掉它们之间令人讨厌的连接电缆而通过无线通信使其建立联系。“蓝牙”是目前掌上电脑无线通信最有前途的一种方式，不过目前只有康柏最新推出的iPAQ 3870掌上电脑内置了蓝牙模块，而且微软要从Windows CE的下一个版本：WINCE.NET才对蓝牙提供正式的支持。但大多数PPC产品，都可使用外置CF蓝牙模块及配套驱动程序使用蓝牙功能。与内置了蓝牙功能的T39等手机配合，可方便地实现无线移动上网。

读者 睡天使问： 我知道与软盘投入使用前应进行格式化处理的道理相类似，数码相机使用的各种存储卡（如CF卡、SM卡），只有在进行过格式化处理后才能储存影像信息。请问对数码相机用存储卡进行格式化处理应注意些什么？

答： 许多数码相机随配的存储卡，在出厂时已进行过格式化处理，购回后可直接使用，不必再进行格式化处理。不过在遇到某些特殊情况时，可能需要对存储卡进行格式化操作。比如要删除存储卡上的所有影像，既可用数码相机的全部删除功能，也可利用格式化处理的方法。绝大部分数码相机，都包含了格式化存储卡的功能。

对存储卡进行格式化处理，必须注意以下几点：

一是格式化处理时，不得打开数码相机上的存储卡仓盖，也不允许关闭数码相机电源。同时要确认电池电源充足，否则若格式化过程意外中断，可能会对存储卡造成难以预料的损坏。

二是格式化处理将清除存储卡所有拍摄的影像和声音文件，而且清除后的文件无法再恢复。因而对是否进行格式化处理要谨慎，要在确保存储卡上没有有用的影像和声音文件后才能进行格式化处理，否则将会造成无法挽回的损失。

第三，对于CF存储卡，由于其本身包含了控制器，因此也可在读卡器中与电脑连接后，进行格式化操作。但对SM卡来说，由于控制器在相机内部，因此必须在相机中进行格式化操作，否则相机很可能不能正确识别存储卡。

四川 龚胜

读者 李秀丽问： 请问数码相机在夜间拍出的照片，常常出现杂点，这是什么问题？如何才能尽量避免拍出杂点？

答： 数码相机所拍摄影象中的“杂点”又叫“噪点”。简单地说是在感光过程中CCD经常会产生噪音信号，反映在图像中就是一些混入画面中的细小的各色斑点。在一幅图像曝光不足的暗部，这种噪点尤其集中和明显。当然噪点的问题，其实在传统摄影领域也同样存在，只是数码相机的噪点问题目前还比较突出，这可能是需要长期发展研究才能解决的问题。

目前比较高级的数码相机，如Canon PowerShot G2、尼康995等产品，都采用了专门的降噪技术，从实际使用效果来看这种技术是非常行之有效的。对于具备降噪技术的产品，长时间曝光时（超过1秒），应打开该选项。另外要注意，一般情况下和传统胶片类似，拍摄时选用的ISO感光度等效值越高，感光部件采集到的光电信号被放得越大，产生的噪点会随之越多。为了尽可能地减小噪点

晶合后院 lzx问： 《幽城幻剑录》中在甘州客栈旁找不到绑架公主的人，在城门口发现两人后在客栈左边找不到强盗！请告诉我，谢谢！

答： 在城门口见到那两人以后，会出现夏侯仪的思想情况。此时不要出城（千万不要！），也不要去找谭铁匠！马上返回客栈，那帮蠢货强盗就在客栈左边的树荫里。

晶合后院 春三十娘

晶合后院 熠问： 《英雄传说5——海之檻歌》中，水之回廊的门卫怎么打？风与电的混奏为什么打不死？

答： 用两名角色，一人装备“风的音乐石”，另一人装备“电的音乐石”，读完门上的提示开打后，计算好时间让两人分别使用风魔法和电魔法，只要两人能同时唱颂咒语，就会产生风与电合击的效果。

晶合后院 万里无云

晶合后院 NY渔夫问： 《亚特兰蒂斯3》中，我历尽千辛万苦终于进入墓穴，向导也从棺材里出来了，金甲虫也给我了，可我就是出不去，房间里已经没有什么可以动的了，怎么办啊？

答： 在有好几盏灯的地方（就是石棺后面的左边柱子下面）有一只鸟！点它你就可以飞出去了！

晶合后院 麦克风

晶合后院 cross问： 《英雄无敌Ⅳ》中，人族战役第2个任务中我打开中上部一个灰色要塞，却不知道如何继续完成任务。

应用

对成像效果的影响，拍摄时可使用较低的ISO感光度，同时尽量避免长时间曝光。此外，由于过量无线电磁波会干扰电子零件，当然数码相机也不例外，故拍摄时要注意远离手机、微波炉等电磁干扰源。如果用变压器来作为电源拍摄，一定要注意电源的质量必须很好。另外一个容易导致噪点的原因，就是电池供电不足（特别是电流值不够），因此我们不要在电池完全无电时才更换。

四川 龚胜

读者 步兵问：请问硬盘分区表如果被破坏，应如何修复？

答：如果不需要保存硬盘上的数据，处理起来比较简单。可先用FDISK/MBR命令无条件清除主引导区内容，然后用FDISK等分区软件重新分区格式化，一般就能解决问题；而如果你还需要硬盘中的数据，那么步骤要麻烦一些。一些杀病毒软件可能会包含恢复硬盘分区表的命令，一般使用很方便。也可使用NU 8.0中的NDD修复，它将检查分区表中的错误。若发现错误，NDD将会询问是否愿意修改，回答YES即可修正分区表错误。

另外如果你能记住原分区的准确参数，还可利用FDISK重新分区。分区大小保持和原来分区一样，分区后不要进行高级格式化，而是用NDD进行修复。这样既保证硬盘修复之后能启动，而且硬盘上的数据也不会丢失。

四川 龚胜

读者 龙狼问：我有一台IBM的PⅢ 850笔记本电脑，性能还算不错。最近因为买了一台数码DV摄像机，所以想用它来做视频编辑，请问笔记本能胜任吗？要怎么做？速度比同类的PC台式机呢？

答：这个问题我是这样认为的，笔记本用来做视频编辑并不是很好。首先是视频编辑对电脑硬件要求非常高，一般都采用专业设备制作。笔记本由于硬件性能特别是CPU和硬盘速度大大低于同期台式电脑的同类产品，要想做出很好的视频作品，无论是制作效果上还是制作速度上都不是一件容易的事情。同时对于娇嫩的笔记本电脑来说，高强度的视频编辑任务无疑是一种折磨，在投入上更是得不偿失。当然，尝试一下还是可以的。

在视频编辑前，首先你要把数码DV摄像机拍摄的视频内容输入笔记本电脑，由于你使用的是数码DV摄像机，就可以采用1394数字输入或AV视频输入设备进行视频采集工作。前者大多以PC卡方式存在，后者多以USB连接外置设备实现，对于系统速度要求较高。两者价格一般从600～3000元不等。这里要注意的是，1394卡采用数字无损方式输入视频信号，对笔记本硬盘速度和容量要求较高，而AV输入质量受设备影响，当然效果就不如前者了。另外，一些笔记本电脑厂商如SONY、Acer的部分产品带有1394接口，因此就可以直接采集了。

视频编辑所使用的软件有Adobe Premiere 6.0、Ulead Media Studio 6.5、Ulead Video Studio 6、Cyberlink Power Director 2.0等，其中前两者功能较为专业，笔记本电脑使用难度较大。而后两款软件使用较为简单，更带有直接压缩MPG文件（即支持刻录成VCD的一种格式文件），可大大节省压缩时间。但两者对笔记本CPU和硬盘的要求速度更高，所用笔记本电脑最好是采用PⅢ 800以上的CPU和支持UDMA 66接口，内部数据传输率高的硬盘。

视频编辑完成后，就需要把制作好的视频文件刻录到光盘上。根据编辑生成的视频文件格式，可制作不同的视频光盘。当然，前提是制作出来的视频文件符合视频设备播放格式，此外还需要有相应光盘制作设备（如CD-RW或DVD-RW）的支持。

湖南 苏旅

娱乐

答：继续向右打，消灭不少自然系的敌人后得到“圣热那之法杖”，然后通过台阶来到地下交出法杖，打开第3个灰色要塞。在地下上方的时空门里的超级宝箱中可以找到一个天使，注意不要让敌人灭了，用天使打开地下左下方的第4个灰色要塞。这时可以通过台阶来到地面上，消灭一些敌人后来到地图正中间的太阳神庙即可过关。

晶合后院 fly

晶合后院 cross问：《英雄无敌Ⅳ》中，混乱族战役第1个任务中，在地图右边上部的海中小岛上找到了紫色帐篷，不过有很多黑龙守护，几乎不可能打赢，如何解决？

答：注意要让那个小偷英雄升级升隐身术，不行就读档到出隐身为止。如果你实力不是很强，就用最高级别的隐身术（必须是最高级别，而且部队里不能有别人）偷偷去看，右下角的小岛上是桔黄色帐篷。然后就可以去打上方自己领土下的半岛并要访问绿帐篷，最后灭掉下方岛上的三座城后过关。

晶合后院 fly

晶合后院 黄土高坡问：如何对付《轩辕剑3》在长安废墟决战中的撒旦？我老是被他打败。

答：在《轩辕剑3》最后硬打撒坦时用大量的药物并且还要四个人打，虽然是硬攻，也太没面子了吧，我的方法是：让另外三个全死掉，只留主人公一人打（这样显得比较酷）。

方法一：主人公装备的法宝是吸血鬼指环和武圣手镯，用轩辕剑连击，一次可偷1500点血。再加上抗暗的装备及白狐披风，能吸收撒坦的暗系攻击力和每回合自动

读者 郭大侠问：自从装了Windows XP后，我发现电脑开机时进不了纯DOS。请问为什么，有什么办法解决啊？

答：Windows XP采取了全32位NT设计结构，完全抛弃了早期Windows 95/98的16、32位混合代码设计，由于Windows XP在自身修复和安全设置方面都较为成熟，一般不需要用户进入字符模式调试，因此也取消了开机可选进入DOS状态的功能。如果你需要进入DOS，可使用DOS或Windows 98的启动盘来启动电脑，但启动前提是在主板CMOS参数设置中的ADVANCE CMOS FEATURES（以采用Award BIOS 6.00为例）中把开机盘设置（BOOT DEVICE）成为A优先于C盘即可。但要注意的是，一些硬盘由于使用了FAT32格式，早期的DOS启动盘在启动后是无法识别这类硬盘格式的，此时就需要用Windows 98启动盘了。

湖南 苏旅

读者 冻雨问：我刚学会做主页，请问该怎么申请免费主页和免费域名？又怎样把做好的网页输到网上呢？

答：由于网络经济的低迷，目前国内申请免费主页空间的地方越来越少，建议你到中文雅虎等搜索引擎上去查找一下。至于免费域名，大多以二级或三级域名的方式存在，其中最著名的就是my.yeah.net和my.126.com了。如果想把做好的网页上传到申请好的网站空间上，需要使用一定的FTP传输软件，著名的有CUTE FTP和FLASHFXP等，其中后者使用方便，功能强大，适合初学者使用。它们都可以在http://download.pchome.net/internet/ftp中下载。

湖南 苏旅

读者 不打电话问：我买了一块手写板，价格是比较便宜，但识别效果不是很好，请问怎样能更好地提高书写识别效果？能不能安装其他厂商的产品附带的识别软件？

答：由于不知道你手写板的型号，因此就只能简单介绍一下。提高手写板识别效果有几种方法：第一是对使用者的要求，如字迹相对要工整些，而且书写的格式和位置都要规范一些，建议详细看看手写板说明书的使用要求。第二就是对识别软件的要求，建议去厂商的主页升级最新版本的识别软件，新版本的识别软件大多改进了识别引擎，修正了一些使用上的Bug，一般都可以改善识别性能。至于你谈到的使用其他产品的手写识别软件，一般来说不可行。因为生产厂商为了技术保密，大多加入了产品硬件鉴定功能，自己的识别软件不能应用到其他厂商的产品上。

湖南 苏旅

读者 FS问：最近使用虚拟光盘软件，发现光驱高速和低速读取时的传输速度并没多大差别。我试着用8×和50×制作500MB的虚拟光盘，竟发现都用了15分钟左右！请问这是为什么？

答：光驱读盘速度不仅和它的硬件指标相关，而且和使用的光盘也有很大联系，比如盗版光盘大多读取速度就不怎么高，此外刻录光盘也是这样。一些正版光盘尤其是国外大厂制作的正版盘片，读取效果就非常好。

此外，由于光驱自身数据读取方式的限制，高倍速光驱（一般指12×以上的光驱）并不能总是运行在其声称的额定速度下，最高速度只能在光驱预读一段时间后才能逐渐体现出来，其中较多采用的是CAV（Constant Angular Velocity，恒定角速度）技术和CLV（Constant Linear Velocity，恒定线速度）技术，许多资料上都有叙述，而如今24×以上的光驱都普遍采用CAV和CLV相结合的PCAV数据读取方式，因此不能简单对待产品标称的速度。

湖南 苏旅

补血，几乎不用药物补血。

方法二：要保险一点，就打完蚩尤（收集完17把封印之剑找轩辕剑童），得到轩辕剑童的召唤，就可以一次伤敌8000点血，自己准备几个好药（如仙莲子），自然可以轻松过关。一个人轻松过关，很爽吧！

还有要灵活运用阿猫阿狗娃娃。

晶合后院 蓝の海

晶合后院 斌海浪子问：请问在“太阁4”里主角在大地图里行走时，有时会遇到一个拉着马的商人，而他遇见你时会拿一样东西以400贯卖给你，我每次都有向他买，可与他的亲密度只有半颗心，如何做才能满心啊？？满心后他有没有拿些什么稀有东西卖给你啊？？？请指教！

答：应该是满不了，能买到什么东西和运气有关，但购买时请仔细看一下物品的图像，5级和5级以上的物品多半可从图像看出。

晶合后院 firec

晶合后院 石头问：我最近开始玩《地牢围攻》，游戏开始时可以选取的角色有男人、女人、矮人和骷髅四种，可职业是要怎样选择的呢？

答：《地牢围攻》这款游戏的职业系统设计的比较特别，游戏开始时的角色并无选择职业的过程，你在游戏中使用何种方法攻击敌人（近身攻击、远程攻击、魔法攻击），角色相应的技能就会增长，角色本身的素质（强壮、敏捷、智力）也会有增长，角色的职业就以他技能中等级最高的来决定。

晶合后院 fly

读者评刊统计汇总（2002.01－2002.04）

2002.01

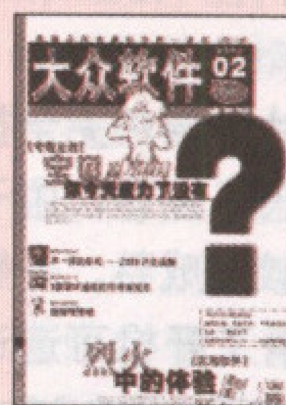


应用栏目	票数	名次
实用软件	1194	1
应用心得	903	2
网络时代	847	3
硬件评析	795	4
新品初评	786	5
问题交流	780	6
新闻速递	750	7
专栏评述	571	8
读编往来	463	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	1278	1
前线地带	1008	2
游戏剧场	999	3
TOPTEN	960	4
大画戏游	804	5
有字天书	765	6
龙门茶社	634	7
游园惊梦	567	8
专题企划	562	9
锋利的盾	543	10
晶合通讯	489	11

最喜欢的文章	作者	票数	名次
天地劫续传——幽城幻剑录	八神经	351	1
2001年IT业大事记	司马平安	349	2
Windows XP游戏性能测试	蒸汽动力测评组	346	3

2002.02



应用栏目	票数	名次
实用软件	975	1
硬件评析	743	2
应用心得	665	3
网络时代	657	4
新闻速递	589	5
问题交流	576	6
新品初评	554	7
读编往来	421	8
专题评述	360	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	1113	1
前线地带	661	2
TOPTEN	636	3
有字天书	618	4
游戏剧场	583	5
专题企划	570	6
大画戏游	432	7
游园惊梦	390	8
锋利的盾	387	9
晶合通讯	342	10
龙门茶社	295	11

最喜欢的文章	作者	票数	名次
烈火中的体验——Windows XP稳定性极限测试	晶合实验室	261	1
新剑侠情缘	愤怒的摩西	189	2
宝贝，你今天魔力了没有？	本刊编辑部	138	3

2002.03



应用栏目	票数	名次
实用软件	545	1
应用心得	433	2
硬件评析	397	3
问题交流	366	4
新闻速递	364	5
网络时代	351	6
新品初评	308	7
读编往来	269	8
专栏综述	228	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	528	1
前线地带	432	2
TOPTEN	397	3
有字天书	352	4
游戏剧场	347	5
锋利的盾	311	6
专题企划	260	7
游园惊梦	221	8
晶合通讯	189	9
龙门茶社	119	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
操作系统动物园——关于多操作系统共存的研究报告	晶合实验室	205	1
没有肉体的社会——从联众棋牌游戏谈起	生铁	74	2
变味的网络游戏	赤军	69	3

2002.04



应用栏目	票数	名次
硬件评析	410	1
应用心得	398	2
实用软件	372	3
网络时代	315	4
新品初评	296	5
问题交流	294	6
新闻速递	247	7
专栏评述	239	8
读编往来	211	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	448	1
前线地带	338	2
有字天书	303	3
TOPTEN	301	4
游戏剧场	262	5
锋利的盾	231	6
专题企划	220	7
游园惊梦	209	8
晶合通讯	166	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
向微软说不	司马平安	138	1
CS战队基本组成及职责	神速蜗牛	137	2
打开神秘黑匣——XBOX大解剖	晶合实验室	90	3

评刊幸运读者名单（2002.01－2002.04）

林晓： 每次拿到评刊结果，我都会计算一下总的投票票数，总是希望票数越多越好。可是选票在读者你手里捏着，我总不能握着你的手叫你将选票填写好然后扔进邮筒，所以我只能想办法吸引你投票，比如说增加获奖人数、加大奖励力度等等。还有投票的方便程度，不愿意手写选票的读者可以直接到网上评刊（www.popsoft.com.cn），一样会有机会获得奖品。感谢每一个参加评刊的读者，你们对大软的关心是我们繁重工作最好的鼓励。



选票评刊

海南	文彬	河北	刘宁	湖北	朱瀚
江苏	祁尧	山东	耿云鹏	山东	曹文杰
重庆	乐子渝	湖南	朱明	广东	罗果
北京	邹一涛	四川	张煌	广西	陈海滨
云南	李策	浙江	沈章义	贵州	孙奥
内蒙古	赵焱	河南	张翼	湖南	刘雄志
浙江	金新凯	辽宁	于德东		

奖品： 金山毒霸2001标准版＋第七届大众软件奖奖券

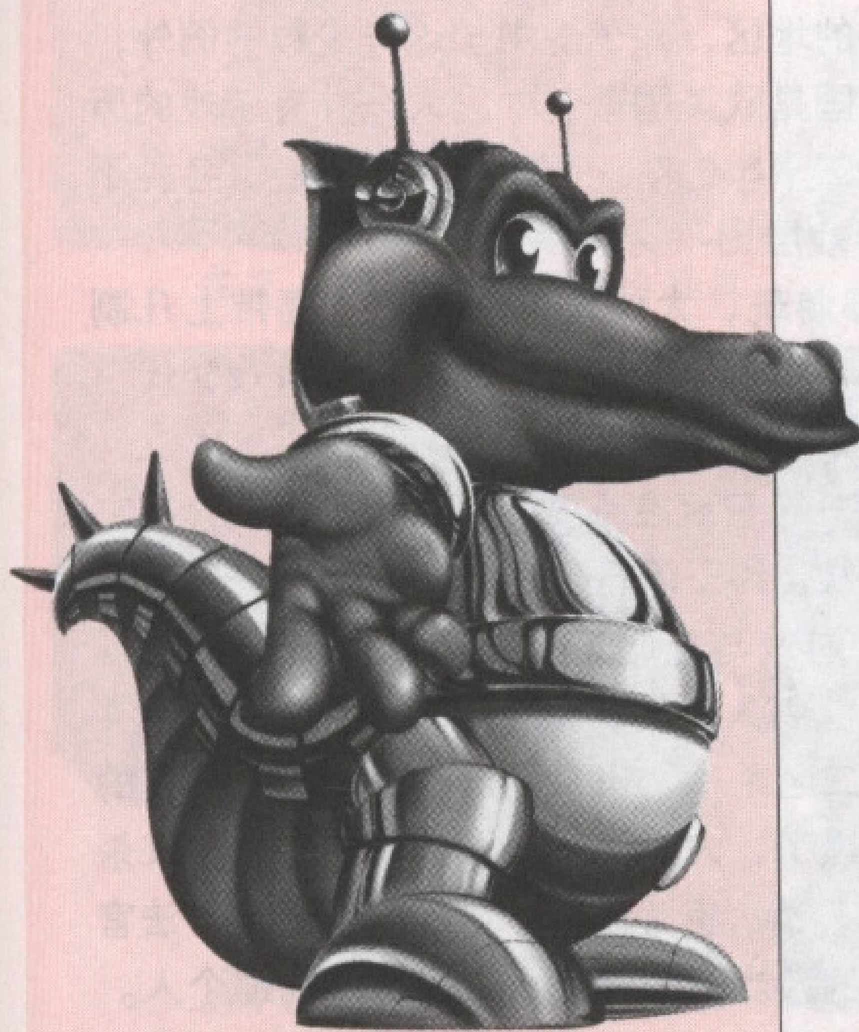
网上评刊

ID	83385267	ID	wing_angel	ID	taotaodick	ID	come
昵称	蓝双若	昵称	翼石	昵称	张饼堂	昵称	八桑
ID	excited	ID	carlos	ID	ymlb	ID	deathtrap
昵称	天使之音	昵称	爱已成风	昵称	樱木	昵称	死亡之井
ID	kittyman	ID	mk1979zh	ID	5632311	ID	zjjbbz
昵称	人人爱我啊	昵称	QDXHg	昵称	酷虫儿	昵称	八宝粥
ID	peng0214	ID	star202	ID	blues521		
昵称	蓝色灵魂	昵称	超星	昵称	blues521		

奖品： 上网软件e点通＋第七届大众软件奖奖券

明基电通漫画专栏

漫画连载“数码鳄作剧”闪亮登场，向大家介绍明基BenQ光存储产品最新代言人——鳄鱼迪迪的故事。



《迪迪的武装带》

北京联合嘉华动漫工作室

1 迪迪，你去度假吗？

2 没错，五一节到外面放松放松啦。

3 可是可是……这样你不累吗？

4 哦，我可不想浪费我的三尺腰围。

LIANHEJIAHUA@SOHU.COM

编辑部轶事（4）

人品问题——春游荷各庄印象记

■阿飞

一、人在哪里

4月5日，清明节。雨。

下午5点的时候，阿飞站在了北京南站的第五入口。一边庆幸着提前出发，终于避开周末堵车高峰，一边开始清点人数。身为编辑组的带队领班，阿飞可是一点也不敢马虎。啊？蓝星小组还没到？不对吧，刚才走之前去WC的时候，明明远远看到他们几个一起下的电梯。换句话说，他们这一小撮是最早走的呀。

阿飞火速拨叫蓝星——对方无人应答，再拨美丽人生——关机。

Faint，搞什么鬼？

旁边，笨摇摇头，冷冷道：“人品问题。”这是他的口头禅，遇到任何问题都会如此说，倒不是真骂人。

JIN忽然冲了过来，大表其功道：“老大，我已经联系上蓝星和美丽，他们说走错路，堵车，不过应该会按时到达。”

再Faint！蓝星、美丽人生、田震、答笛，这4个家伙里有3个北京人，居然会迷路？阿飞急忙关上正在呼叫的手机。

所有人全都上了火车，已经坐定，晶合虹彩的“悍匪头目”郭总随口问了一句：“你们人到齐了吗？”阿飞也随口回答：“全齐了。”然后顺着思路的惯性拿出人员名单看了一眼。这一眼坏了事。啊哟，阿飞忽然发现，小虫及其“师妹兼女友”还不见丝毫踪影。他那刚从蓝星事件中恢复过来的良好心态再次遭到灭顶打击。

看看表，离开车已不到10分钟。阿飞也顾不得神州行的手机费很贵，立刻接通了小虫：“黄河呼叫长江，喂，张军长啊，快拉兄弟一把吧。情况十分紧急，请立即跑步增援，立即跑步增援——死虫子，限你5分钟内从第五个进站口上车！”

大概师妹在侧，小虫的声音不紧不慢，分外镇静从容，一派大将风度：“啊，是李军长啊，没事没事，我师妹久仰阁下英名，正要向你请教一局棋，看你说话心焦气躁，性急不稳，境界层次实在太低，如此岂能赢棋？正所谓闻名不如相见，相见不如闻名哪！”

我倒，什么乱七八糟的！

气急败坏的阿飞按下电话，暗暗心痛：“这个电话少说花了四块钱。”一抬头，却见小虫正笑嘻嘻地从对面车厢走过来……

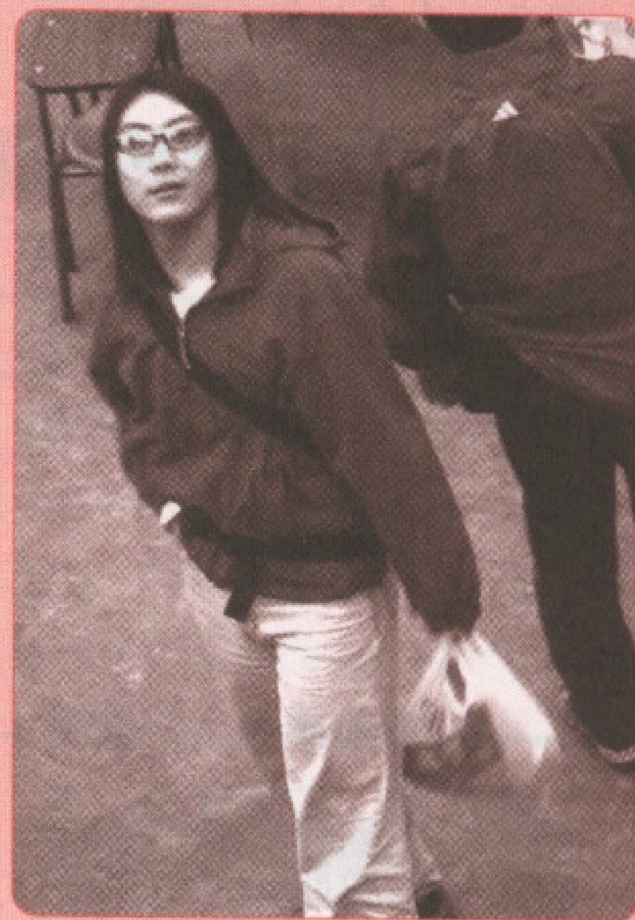
笨摇摇头：“人品问题。”

二、杀人事件

大众软件娱乐组的田震同志不但是一位标准的酷哥，而且是酷哥的标准。

这是本次游玩过程中大家最大的收获。

对此，最开始JIN、笨、天堂鸟等“老酷哥们”并不是很服气，但周五晚一次意外的“扑克杀人事件”改变了他们的看法。



带风镜的帅哥jin。

扑克，是一种旅游常带的娱乐品，它具有携带方便、容易上手、打法各种各样、可参与游戏者众多等优点。大众软件编辑部部分编辑每天中午的必修课——桥牌，就是最有趣的一种扑克游戏。虽然据说世界上最早的纸牌是中国的唐代就已出现的“叶子戏”，但欧美无疑是现代扑克最盛的地区，除了像中国这样少数的例外，绝大部分桥牌强国是欧美国家。中国大兴扑克游戏的历史，不过是最近二十年的事，而以近十年为最。各种不同类型的扑克游戏层出不穷。



照相了，拜托，专心点。

这次去京郊游玩，大伙自然也少不了要带上几副扑克。由于倡议者的偏爱，这次“杀人”的游戏替代了以往的“升级”等传统节目。

“杀人”是一个已经在京城流行很久的游戏，在它几乎被遗忘的时候，终于流行到了编辑部里——原谅我们吧，谁让这个游戏与电脑无关！“杀人游戏”的规则，大致是按人头每人分发一张牌，众多的无辜者中夹着一名法官和一二名杀手，当拿到法官那张专用扑克的幸运者念出“天黑了，大家请闭眼。”“杀手请出来杀人。”“天亮了，请大家睁眼。”这三句话之后，法官会根据充当杀手的游戏者的示意，点出被杀的那个人。然后众人互相攻击辩论，给死者以各种理由，以便于他

带走真正的杀人凶手，若本轮的死者真能独具慧眼，抓住杀手，则游戏结束，否则继续进行。当然，由于人实在太多，多数情况下前几轮的被害者是完全无法分辨真凶的，他们只能和被他们误会的无辜同胞一起，在此后的旁观中眼睁睁看着凶手肆意逞恶而无可奈何。

由于游戏规则明快简单，过程充满趣味，大家很快就发现了奇特的杀人游戏的好处进而乐此不疲。

这时，田震的悲剧开始了——周五深夜，持续3个小时的杀人游戏中，每盘第一轮被杀的都是他，无一例外。

起初他还不以为然，渐渐地低下头去，不自然地笑起来，不时翻起眼睛转着，审视每一个射过来的暧昧微笑。第N次，当他再一次被虹彩两位PP美编阿蕾依和yoshiki联手干掉之后，他英俊的面孔终于露出疑惑："好像……你们第一轮杀的都是我呀？"他的脸转了一圈，问包括Carol、Suki、美丽人生在内的所有MM杀手。


平面设计师和她的鹰。


在下一个专题中沉思的答笛。


篝火照红了MM们的脸。

大家不约而同一起点头。

"为什么要杀我？"暴跳的前奏。

大家想了一想，又互相看了一看，然后异口同声："因为……你最酷呀！"

田震呆了一呆，仰天长叹，欲哭无泪，只得大笑三声，高喊一嗓："老天——爱笨小孩！"站起来就跑了出去。

身后，JIN、苍茫、答笛等男士仇视的目光中，笨揭示出问题实质："人品问题。"

三、吃相百态

周六的温度是适宜玩乐的，周六的活动是丰富多采的，周六的人们是愉快疯狂的。

快乐的气氛持续到晚上。

晚上，主要的活动：烤全羊，附送：烤兔子。

农家小院里火剥毕毕，香气四溢，白天骑马爬山劳累了一天的小编们，开始明白忘怀许久的饥饿是什么滋味了。大家都不肯再客气，各显神通，大快朵颐。

Carol端个空空如也的食盘呆呆地看着烤板对面的同事，不知道是进食半途的中场休息，还是在羡慕虹彩两大福星Eagle和Gunner那旺盛的食欲。yoshiki拿着一小块只有一层薄肚膜的兔肉在台阶上温柔地咬着，被蓝星误会为有"只啃骨头"的怪癖，直到她手里只剩下几根细细的小骨头才明白过来：她还是很爱吃肉的。美丽人 生一边舔着手指头上的馍屑，一边指使阿飞和阿呆将一串串穿好的馍片刷上生辣酱。云起则负责把周围一双双渴望的手打发回去，不一会儿就获得"专业馍递员" 的美称，她还直谦虚："大家应该感谢我们的两位职业刷酱师，他们才是今晚最可爱的人……"听到这话阿飞看看阿呆，阿呆瞅瞅阿飞，怎么都瞧不出对方有什么 可爱之处。阿蕾依坐在一侧，拿杯水当酒要灌珍珠，珍珠则似乎另有所思地冲云起挤眉弄眼，发出丝丝电气。志云和泽西高举羊腿，演绎起贴面双人舞，刚比划了几下，已经笑翻了大多数观众。悻悻下场的泽西私下里赶紧解释自己是被志云嘴里的蒜味熏昏，而非怯战……

吃饱喝足，休息一会儿，大软职工互助协会（简称工会）的首任主席Heineken大声宣布河滩篝火晚会马上开始。房东的老婆孩子背着大捆的干柴当先开路，熙熙攘攘的人们跟着向门外走去。

平静下来的小院里只留下了大烧卖和笨。

大烧卖一向比较害羞，不习惯大家一起吃，所以没能吃饱。笨刚才同样没怎么吃肉，不过理由换成了烟瘾太大，只顾着吸烟去了。两个饥肠碌碌的幸存者发现大家居然遗留下一只完整的兔子，心中无比感激。齐念一声谢谢，然后一齐动手，将其烤得溜熟。

小院里再度飘起肉的浓香……

大烧卖举起了刀——刀在火光下闪着光。

笨瞪着兔子——两眼在火光下闪着光。

身后忽然伸出一只手，卷走了那油亮亮的兔子："好肉好肉，谢谢谢谢，啊，还以为睡过了头，没想到一起床就有这么好的兔子肉吃，恰到好处……好吃……"后面的话语被响亮的肉块滚动声打断，变得模模糊糊，几不可闻。

变色的劳动者回头看去，原来是久违的郭总。

焦亮的兔子在他手里——闪着光。

大烧卖无言地把自己手里的刀递给领导，转头，捡起片烤糊的馍馍，撕下一块，喂到嘴里，咀嚼两下，心里想："为什么他不等到我们吃完才醒呢？"

笨慢慢掏出一根烟，点燃，深吸道："人品问题。"

林晓：某春暖花开的周末，《大众软件》及其兄弟单位的50余位同仁结伴到一个叫苟各庄的地方春游。拉阿飞写春游记事，于是有此文。文中自然不能将两天春游的种种趣事全都写下，比如篝火晚会，阿飞就因缺席而没有看到金牌喷火师Eagle的喷火表演；还有骑马、爬山……事实证明，离开万能的电脑以后，大家普遍呈现出手足无措的状态…… P

第七届大众软件奖系列活动之六

EA杯《模拟人生》精彩瞬间像册征集大赛

还记得游戏《模拟人生》吗？还记得在游戏中体味到梦想实现，重新演绎人生时的快乐吗？人生不能回头，但游戏却可以重来，《模拟人生》为我们敞开了生活另外的精彩面目……

展现你的模拟人生，让更多人分享你的美好梦想或者奇妙经历，请参加由《大众软件》杂志社和EA公司共同举办的"EA杯《模拟人生》精彩瞬间像册征集大赛"！

无论是甜蜜初恋、火辣约会、心情故事、惊悚传奇或者是生活中各式各样的精彩片段，只要将你在模拟人生中的生活拍摄下来，构成一个完整的小故事，即可参加我们的活动。

具体要求如下

1.像册主题：请为你的作品主题命名。

2.照片内容：稿件含4张图片以及文字注解。

3.照片来源：需使用模拟人生游戏内建拍照。分辨率设定为"中"，品质设定为"中"。注：请你存盘时同时存高解析和中解析图档，在活动时使用中解析图档，并保留高解析图档，以便日后刊登杂志时使用。

注意：游戏内建的拍摄程序，可以在拍摄完毕存盘退出游戏之后，在游戏安装数据夹内找到。例："C:\Program Files\Maxis\模拟人生\Userdata\PhotoAlbum\"。请勿自行利用抓图软件或使用影像处理软件合成修改。参赛作品若规格不符者恕不受理。

4.图档命名：***（像册主题）_01.jpg、***（像册主题）_02.jpg、***（像册主题）_03.jpg、***（像册主题）_04.jpg。

5.文案内容：每张图文件附说明文字限30字以内。

6.游戏设定：执行游戏时，以800×600模式进入。

7.作品传送：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部收。请在信封正面左下方注明"大众软件奖系列活动"，邮政编码：100051。
E-mail:games@popsoft.com.cn

8.活动时间：2002年5月15日——2002年6月15日。

奖项设置

本次活动设特等奖1名：奖品价值3000元；
一等奖1名：奖品价值2000元；
二等奖2名：每名奖品价值1000元；
三等奖3名：每名奖品价值500元。

另设纪念奖20名，奖品为EA公司精制的纪念品一件。

注意事项

1.本次活动参加人可多次发表四格照片。

2.参加活动之图文不得有关于色情或贩售盗版软件等违法内容，违者将以弃权论，责任自负。

3.作品最终版权归EA公司所有。



公主：很久很久以前，有一个古老的传说——青蛙王子找到真爱后就可以变回英俊潇洒的人类王子。而我的真爱在哪里呢？



王子：漂亮的小姐，我可以追你吗？我爱你海枯石烂，至死不渝……



公主：喔……这是哪来的帅哥呀……真是太令人感动了……



王子：谢谢你，我就是那传说中的"咸蛋王子"，你让我恢复原型了。
公主：@#$%^&*@#?!

参考故事：公主之吻



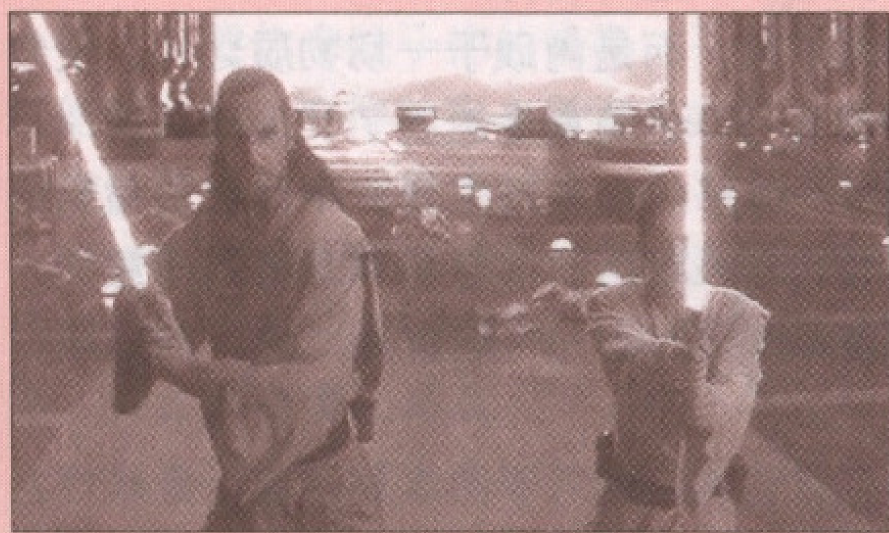
杰迪归来（下篇）

■广西　T恤

关于电影：第一部《星球大战》电影是《星球大战》系列电影中标号第4的《星球大战：新的希望》，公映时间为上个世纪的1977年。此片获得第50届奥斯卡最佳艺术指导、最佳服装设计、最佳音响、最佳剪辑、最佳视觉效果和最佳作曲奖等6项金像奖。影片科技成分很高，一些特技效果在当时科技水平来看几乎是不可能完成的，有玩笑说导演卢卡斯获得过外星人的帮助，可想此片在当时的不可思议。

《星球大战》作为科幻电影史上的里程碑式作品，不仅照亮了科幻电影的未来，也开拓了特技电影的新天地。而根据其题材制作的游戏在玩家中亦是广有好评。这些游戏的名字也许玩家不会陌生：《星球大战：威胁潜伏》、《星球大战前传：极速飞车》、《星球大战前传：纳布之战》、《星球大战：银河战场》、《星球大战：反叛》……

关于小说：《杰迪归来》这篇小说，用作者的话来说，是想“通过对少年阿拉肯（又译作阿纳金，即后来的帝国西斯黑勋爵达斯·瓦德，天行者卢克的父亲）的修业经历的描写，以另种角度阐述‘力’的实质和刻苦努力中不断进取的求索精神。”



归来吧，杰迪

沙子又一次把水吸干。孩子呆住了。他已经做出了如此的努力，竟然还是没有成功。然而他不再愤怒，而是觉得悲哀。“要成为杰迪骑士，真的那么困难吗？”

他有点迟钝地看看四周，天气依旧干燥，旱季漫长而平静。离雨季的到来还有很长的时间。难道自己的努力就和期望旱季下雨一样不切实际？

他轻轻吁了口气，慢慢闭上了眼睛。再次去感受力的流动，感受“力”在沙地上、在水中的存在。

“贝恩已经说过了，‘力’甚至可以使水流动的能量增大，给予水无限伸延流转的空间。但是沙子的防御使水的空间减小了，水最终被分割和孤立开来……最终消失了。但是要怎样做才能使水不被分割呢？要怎么样做呢？”

孩子试着把罐子里的水提起来——用“力”使它们漂浮起来。他集中精神，想象液体形成一颗颗的圆球，漂浮在空气中。可是粗陶水罐依然静止，它承载的东西没有发生任何变化。

不，变化还是产生了。虽然只是一点点。水慢慢地上涨，似乎有一部分要挣脱群体，独立出来。但是有一只无形的手，牢牢束缚着“它们”的变化。

良久之后，一切恢复平静。孩子累得睡着了。

一年后的一天，贝恩亲手将一个黑色的短柄圆筒交给孩子。“这就是杰迪骑士的武器：光剑。从今天开始，你要修炼剑术。但是一个好的杰迪骑士在精通剑术的同时，知道怎样用‘力’去引导光剑，使它的威力指向目标，从而达到无坚不摧的境界。”

孩子打开开关，“刷”，一条红艳艳的光柱从圆筒顶部射出，形成稳定的剑身形态。空间中响起了连续而密集的静电摩擦声。

银白色的光柱在贝恩手里闪烁。“我要教你的第一课，就是防御。”贝恩说完，并没有后续的行动，而孩子却被迫向后退了好几步——他被贝恩身边一种不断向外扩张的力场弹开了。

“这就是‘力’的防御效果。”贝恩的眼神显得很专注。“它能对任何侵入力场的意图做出反映。”一只树林果蝇飞近，竟然进入了连孩子都不能进入

的领域。孩子惊异地张大了嘴巴。但他的想法马上就被银色光剑的跳跃否定了——一瞬间的跳跃，果蝇已经坠落到地上化为焦碳。

"'力'能引导光剑，对任何入侵防御领域的物体做出反应，刚才是反击效果。你用水朝我泼过来。"贝恩很有耐心。

孩子收起自己的光剑，提过旁边的水罐，舀起一勺水朝贝恩泼过去。贝恩没有移动，千万颗水滴顺着看不见的防御壁外围缓慢流向地面。孩子惊奇之下若有所思。

"'力'能够使任何形式的攻击偏转。……除非'力'与'力'之间的对话，需要杰迪骑士依靠自己本身的才干、智慧判定高下。"贝恩收起光剑，对孩子说："你试一试吧。"

孩子开始集中精神防御，但他显得若有所思，看上去并不是那么的专心。贝恩勺了很少的一勺水，轻轻向他泼过去。水淋在了孩子的身上，他马上被浇得头和脸都湿了一片。水珠滚滚，顺着脸颊流了下来。孩子悚然而惊，圆圆的脸上一片通红。

"你没有完全集中精神，但似乎并不是在开小差。"贝恩的言语中微有责备，更多的却是询问。孩子努力摇了摇头。仔细想了想："我在想，刚才我泼你的时候，'力'使水珠的飞行方向偏转，所以向下滴。能不能……让水珠不向下流呢？这也许是很幼稚的想法，说不定你会笑话我。但我的确是因为这点理由而分心了。"贝恩不能肯定他听到的、孩子说的想法是否合理——在"力"的面前，只有经过实际的求证，才能说明是否合理。这无疑是一个严肃而公正的办法。

"那么你去思考吧，剑术的修炼暂时放下。我相信'力'会给你的想法一个合适的解答。正确的思想正是在于这种对思维深度的不断追求之中产生。"贝恩这么说，等于肯定了了他的想法。孩子马上盘膝坐了下来，对着盛水的容器，开始了他的苦思。贝恩静坐在他不远的树墩上，闭上了眼睛——他在感受着孩子的思维，而没有介入。不久，贝恩察觉到水罐里的水有了变化，这是"力"作用的结果。变化很微妙，不细心体察的话根本感觉不到。变化没能够持续下去，不一会就中断了。显然孩子的大脑否决了这种形式的变化。不久，又一种形式的变化在容器里产生……

日子一天天过去，孩子将"力"作用于这罐水的变化次数越来越少，每种变化的持续时间却越来越长。孩子的能力在快速增长——他对"力"的感悟程度越来越深、越来越强，作用于液体的方式也愈发直接而明显。

这天，贝恩外出回来，刚放下背囊，孩子就跑了过来。"贝恩，贝恩！我可能已经找到答案了！"孩子呼呼直喘，但眼睛里满是兴奋的光芒。贝恩随着他走到罐子旁。孩子努力调匀呼吸，静思了好一会，然后向他点点头，示意自己准备好了。贝恩舀起一勺水，向孩子身体泼过去——这时他并没有感到"力"的明显变化，有点奇怪。

孩子的衣服和头发并没有被淋湿。贝恩微微一惊。水沿着孩子的身体不断流动，慢慢凝聚成一颗颗水珠，在孩子全身上下不停地滚动——有规律的滚动。贝恩越发讶异：在短短的一刹那，所有的水珠里竟然已经有了"力"！水珠蕴涵了孩子的"力"，于是改变了存在的形态，并且随着他的意识进行有目的的防御——实在是了不起的境界！

"力"并没有形成防御场向外扩张，而是内敛于一切物质之内，使物质的能量增大，从而也形成防御效果……这简直是达到了"反璞归真"！然而这种境界也存在极度的危险——孩子的修为还很浅，不能稳定控制这种防御的形态，一旦遭受过于猛烈的外来攻击，很容易刺激他的潜意识，把防守转换为更加强烈的还击，直到摧毁对方……这就是"力"的极限，也就进入了"力"的黑暗面……

贝恩心里不禁唏嘘：孩子不可思议的天赋对于他本身而言，是最好的



帮手呢，还是最坏的敌人呢？

孩子兴奋的笑声打断了他的思路。“我知道了！花要开了！沙漠上也能种出花来！贝恩，我去了！”他天真的笑脸又让贝恩释怀。天赋……现在说是敌人还为时过早吧。他的童真，他的心，在现阶段可以克制天赋产生的负面影响。

时近中午。孩子坐在沙漠旁边，从地上的一把种子中拣出一颗滴上水珠。水珠没有流失，包裹住种子。他把水珠轻轻地“放”到沙地上。奇迹出现了：沙子并未把水吸干，相反，水珠在沙地上滚来滚去，最后停下来。水珠里面的种子竟然发芽了！小小的叶子顶破外壳，向上延伸，根也迅速生长，根尖刺穿了水珠，钻进沙土，沙质慢慢变得粘稠，水珠不断变小。水珠消失了，一棵嫩芽却在沙地上拥有了自己的领地——就像约塔行星在银河系拥有自己的空间一样。

孩子愉快地大声笑着，将全部种子放进了水罐，闭上眼睛集中精神。容器像被一只看不见的手慢慢倾斜，翻倒在地。许许多多水珠滚出罐子，有大有小，裹着种子滚到了沙地上。种子发芽，生根，固定沙土……荒漠有了一片绿地。孩子疲惫地张开眼睛，很高兴地看着面前的一切。他摇摇晃晃地站起来，又去提了一罐水，细心浇在嫩芽之上。

“祝贺你。”贝恩不知什么时候来到了孩子身后。他注视着这片绿地，由衷地赞叹。孩子回头顽皮地看着贝恩，只是傻笑：“我能够成为杰迪骑士了吗？”

“当这里绽放花朵之时，你将成为杰迪骑士。”贝恩没有正面回答。他为孩子的成长高兴，但又忧虑重重。帕尔帕丁并没有死心，一定会千方百计干扰他的修炼。而且……最恐怖的是帕尔帕丁的实力和约达祖师几乎一样强大，只是在“力”的本质上有所不同。他的力量深不可测，自己虽然同是杰迪骑士，在他们面前却是十分渺小。想想看，帕尔帕丁的干扰能从银河系中心的安菲行星——那里也是共和国参议院和元老院的所在地——一直传送到银河系边缘的约塔行星，这就很让人感到畏惧。

“只要你专注于你的修行，不要想其他的事情，你很快就能够进步，变得和我一样强有力了。到那个时候，共和国会亲自授予你杰迪骑士封号。”贝恩只能这么对孩子说。

“到时候我是不是可以驾驶X翼战斗机，成为一名真正的战士？”孩子兴奋地问。显然，他对于机械和物理的兴趣，远比修行要来得高。

“那要在你成为杰迪骑士之后。‘力’能够帮助你成为最伟大的战斗机驾驶员。”贝恩望着远处的天际，怔怔地出神。他的思绪仿佛回到了过去，自己还在共和国星际卫队的时候，乘坐X翼战斗机打击星际走私飞船，他常常以不可思议的准确性击毁一艘又一艘的走私者护航飞船……于是他得以级级晋升，成为共和国卫队的将军……那是因为“力”的威力，使得他无往而不利。

“来吧，吃点东西，休息一会。下午还要继续修行呢。”贝恩拍拍孩子的头，打断孩子对未来的憧憬。

时间飞逝，3年过去了。孩子已经成长为少年。他进步很快，已经可以在贝恩的光剑攻击中抵御长达100多个回合。贝恩开始还只用单手，渐渐地，他感到少年的“力”越来越强，自己光剑的攻击常常被其力量所偏转，他不得不用“力”防御这种致命的偏转作用——当光剑的攻击被荡开，杰迪骑士便处于无防御状态，这时一个直刺攻击便可令自己生命停止。看来，这块师傅发现的璞玉已经成型，即将发出与安非行星上的高碳钻石一样夺目的光辉。阿拉肯·天行者，如果他有后代，那么肯定会形成强大的杰迪骑士家族。

一天早晨，少年独立修习完剑术，来到树林边缘，第二次开始面对石头。一块冰冷而坚硬的石头。3年以前，他用尽全力仍然无法举起。今天呢？

少年的目光投向不远处。那里有一块沉重的玄武生成岩，比小土屋还要巨大一倍。少年再次想起贝恩的话：“在会运用‘力’的杰迪骑士面前，一块小石头和一颗行星其实并没有什么本质上的差异。质量和大小不是区别。在‘力’面前，任何东西的本质都是一样的。”

这就是他默默修行，奋斗到今天所领悟的真谛。随着他的静默，玄武岩移动了——像被一双看不见的巨手抬起，缓慢地在空中运动。随着一声碰撞的闷响，玄武岩将少年面前那块让他初时一筹莫展的石头压到了地表层以下。少年睁开眼睛，轻轻舒了口气，他显然很满意今天的表现。

“跟我来吧。”站在他身后的贝恩说。成功者都需要用努力的结果埋葬过去的无知。这是进步的必然。两人来到沙地边缘。少年已经好长时间没有来过了。他的功课很繁重，而且约塔行星频繁的多雨天气会给予植物充足的水分，不用他多费心思。“啊！”少年叫了起来——花开了。红的、黄的、白的，开得很茂盛。花瓣上带着未散的露水，娇艳欲滴。花朵下的沙地，已经变成了沃土。少年的眼中滴下了泪水。这是激动的泪水，也是喜悦的泪水。

“祝贺你，阿拉肯·天行者，从今天起，你已经成为这个银河系最伟大的杰迪骑士。你的时代到来了。”

阿拉肯回身看着贝恩，可爱的脸上抑制不住激荡的感情。当雨季过后第一缕阳光照耀在他金色头发上的时候，贝恩神情庄重，双手交叉抚胸，向他行礼：“愿‘力’与你我同在。”

阿拉肯的神色也变得严肃，躬身还礼——这是杰迪骑士之间应有的礼节。因为他已经和贝恩一样，是一个真正的杰迪骑士了。

“愿‘力’与你我同在。”

（全文完）

广告索引

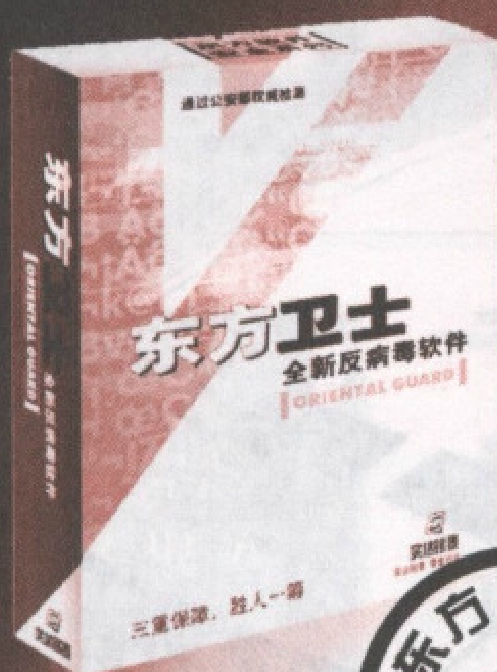
企业名称	广告内容	所在页码
DELL	笔记本	封底
晶合时代	游戏软件	封二
摩托罗拉	手机	首页
新天地	游戏软件	插2
新天地	游戏软件	插3
新天地	游戏软件	插4
宏基戏谷	游戏软件	插5
技嘉科技	显卡	插6
联想	主版	插7
欢乐亿派	游戏软件	插8
欢乐亿派	游戏软件	1
中国计算机报	出版物	2
三星电子	纯平显示器	3
三星电子	纯平显示器	4
三星电子	纯平显示器	5
捷三峰	游戏软件	6
创新科技	声卡	7
世博广联	游戏软件	8
明基电通	纯平显示器	9
寰宇之星	游戏软件	10
寰宇之星	游戏软件	11
昱泉国际	游戏软件	12
昱泉国际	游戏软件	13
顺兴隆	游戏软件	14
晶合时代	健智牌	15
天人互动	游戏软件	16
天人互动	游戏软件	17
第三波软件	游戏软件	18
上海育碧	游戏软件	19
DELL	笔记本	20
《大众游戏》	出版物	20
《锐》	出版物	20
英特尔	奔腾4处理器	21
先开信息	软件	22
晶合互动	出版物	22
升技	主板	23
乐亿阳	杀毒软件	55
交大铭泰	软件	102
京里仁	软件	103
交大铭泰	软件	104
交大铭泰	杀毒软件	105
恒星科技	游戏软件	106
恒星科技	游戏软件	107
树人	软件	08
江民科技	杀毒软件	09
豪杰公司	软件	109
金山公司	软件	110
晶合时代	邮购信息	111
金山公司	软件	111
金山公司	杀毒软件	112
金山公司	游戏软件	113
连邦软件	游戏软件	114
李宁	体育用品	115
奥美电子	游戏软件	116
威胜主板	主板	117
EPSON	扫描仪	119
《电脑新时代》	出版物	插页
晶合时代	游戏软件	插页

sunv
交大铭泰

东方软件
安全系列

东方卫士
全新反病毒软件

反毒风雷
百万体验



先尝后买　抢鲜体验
三重反毒　胜人一筹



☺ 赠送《帝国在线》体验版

本次活动的最终解释权归交大铭泰所有

sunv 交大铭泰
交大铭泰软件有限公司
SJTU SUNWAY SOFTWARE CO., LTD.
公司网址：http://www.sunv.com

公司地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电信息大厦6层
邮政编码：100086
联系电话：010-62501955-销售部、客服部
传真号码：010-62501718

地狱骇客—隐形人（隆重上市）

AKklaim

● 第一人称经典射击类游戏

玩者扮演 Mike LeRoi，是一名有着英国文学学位的新澳而良变座杀手。LeRoi 还拥有进入死亡世界的特异功能，他在那里变成一位有着巫毒神力的战士，被称为—地狱骇客。

LeRoi 的创造者，名为 Mama Nettie 的巫毒巫师看到死人将从地底钻出漫游世界，于是命你去阻止这场浩劫。地狱骇客将跳入黑暗世界，到达 Asylum，一个黑暗世界杀手聚集的地方，并阻止他们回去摧毁 Mike LeRoi 的世界。

他不仅仅是过关，还要搜集巫毒族的魔物——骨头，牙齿项链，找到打开秘密的钥匙。

超过40段惊心动魄的回放，数小时的游戏对话，将你吸入梦魇的中心。

★★★ 高级英语系列教程套装



《高级英语系列教程》全套共六张光盘，是由具有丰富电视教学经验的英国专家主讲，根据情景内容分为以下六大部分。教材内容针对中国学生的特点，将语言教学与文化背景教学融为一体，既适合用做视听教材，也可以作为综合英语课程和文化背景课程的辅助教材，是中级及中级以上的英语学习者提高英语水平的必备工具。

- 高级休闲英语
- 高级日常英语
- 高级时事英语
- 高级英语写作
- 文学阅读与欣赏
- 高级职业英语

附赠：英语单词有声书库标准版1CD

（全套7CD/58元）

★★★ 树人小学、初中、高中套装XP黄金版

全面支持WINDOWS95/98/2000/ME/XP



树人套装软XP版是一套全新多媒体教学软件，由重点学校一线教师编写脚本，紧贴大纲，包括同步学习、专项辅导、课外学习等模块，内容丰富题量大，并与现行人教社课本同步，包含“六三学制、五四学制、上海版”三类教材，既指导学生对知识进行科学梳理，又给学生以“钥匙”，让学生自己打开“重点”、“难点”的大门，帮助学生掌握相应的学习方法。

★小学版9CD/128元　★初中版13CD/148元　★高中版8CD/108元

★★★ 小学奥林匹克趣味数学Ⅲ（1－4集）XP版



第1集包括：速算与巧算、观察与思考、美丽的对称、奇与偶、图形的计数、简单推理、有趣的一笔画、应用题、数字谜、趣味园地 3CD/78

第2集包括：速算与巧算、数字谜、活用一笔画、平面图形的计算、逆推的应用、加法与乘法原理、应用题、图形的拼切、趣味园地 3CD/78

第3集包括：多种多样的进位制、算符谜、容斥与抽屉原理、图论问题、哈密尔顿图、最优化策略、约数与倍数、除法与余数、数字问题、趣味园地 3CD/78

第4集包括：分数与百分数、数阵图、立体图形的计算、特殊数列求和、应用题、完美的圆、不定方程、最大与最小、时钟问题、趣味园地 3CD/78

树人教育软件

邮购地址：北京市海淀区双榆树邮局82号信箱　邮编：100086　联系人：马　欣
销售电话：010-82657363　82657364　82657365　树人网址：www.srsoft.com.cn
上海电话：021-63223079　广州电话：020-87586692

由于版面限制，多数产品不能刊登，详情请点击树人网站：http//www.srsoft.com.cn

零约束，轻松自由

独特三层发泡技术，惊人的舒适表现，
伸展当然自由自在。
流线外观，随时走在流行前线。

李宁 舒适装备

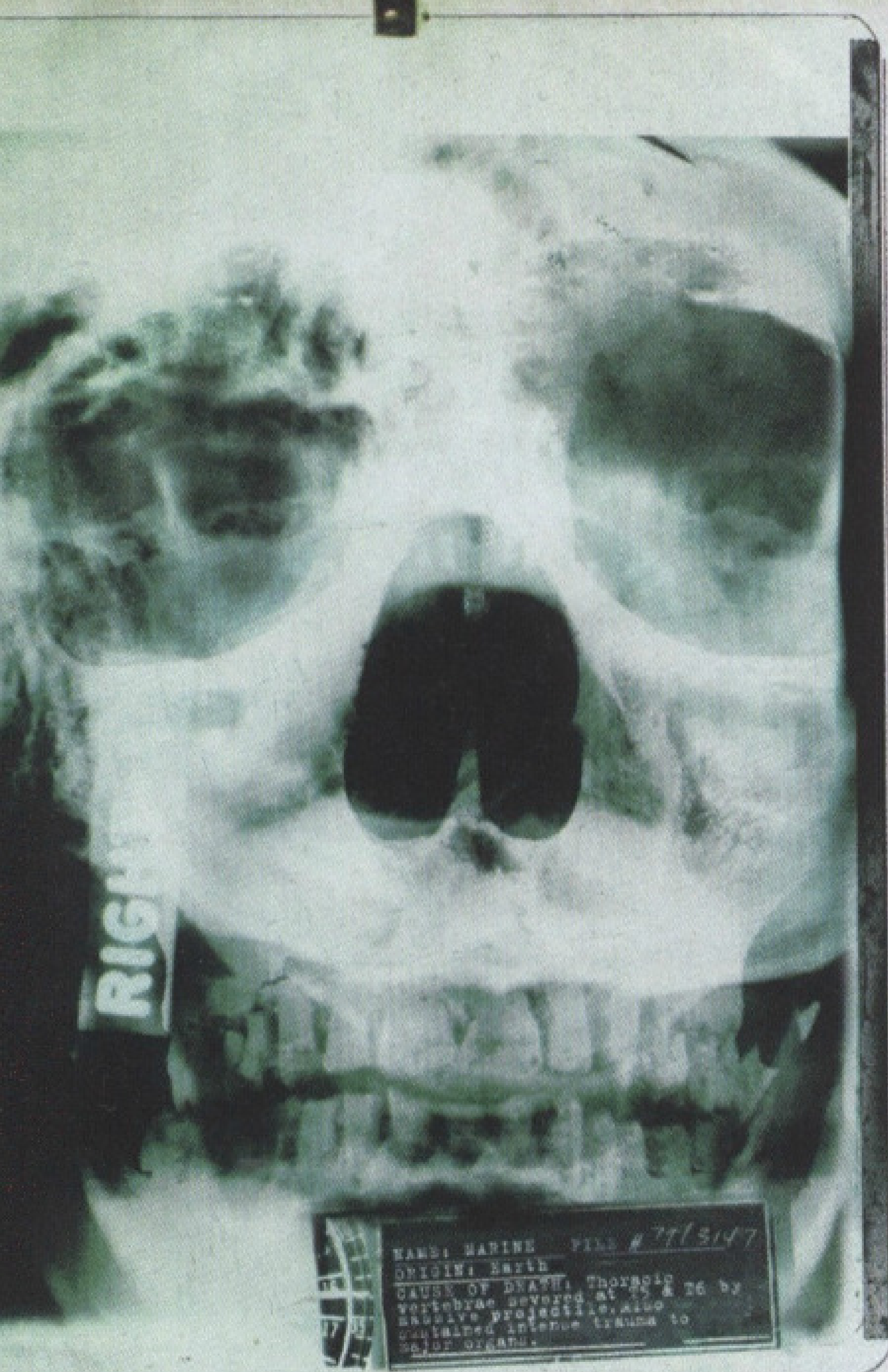
www.li-ning.com.cn

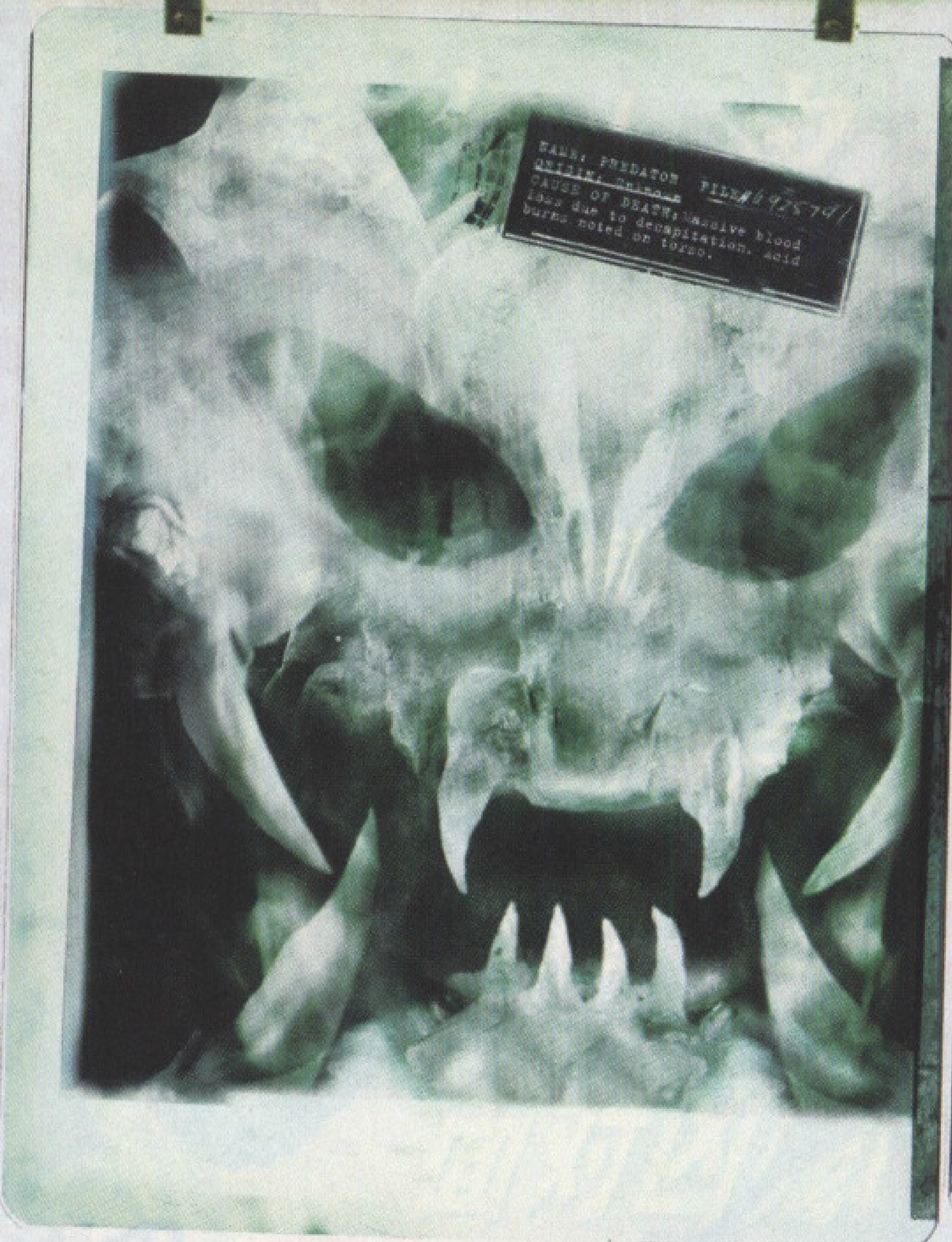
ALIENS VERSUS PREDATOR 2™

Recognize your mortality.

异形2

SIERRA STUDIOS


陆战队员


异形


铁血战士

末日星球 恐怖袭来

CPL正式比赛项目，惊险射击巨作，《异形2》将在5月登场。



* 多达16人的各种联线对战模式
* 统治未来星球的三大特色种族
* 死亡竞赛、猎杀等四大竞赛方法
* 炫丽无比的影音效果
* 全3D引擎







追求更佳效果，用飞利浦显亮

飞利浦显亮为《异形2》指定显示器

飞利浦 LightFrame 显亮

客服热线：（010）82657906

奥美电子（武汉）有限公司

武汉：（027）85764933

北京：（010）82657907

上海：（021）63521979

AEC 奥美电子

奥美电子（武汉）有限公司

新挑战每时每刻！



威盛主板

威盛全新P4X333系列主板
激发您对完美与极限的全新领悟

宽广　尽情驰骋

533MHz频率前端总线，高速ATA133接口
与先进的 RAID 0,1 支持模式释放奔腾4代的不竭动力

激情　永无止尽

DDR333 内存技术标准，支持高端ECC
侦错功能，提供工作站等级的高性能与稳定性

专注　尽在掌握

FliteDeck™ 硬件监控工具，CPU 无段频率调整，完整的BIOS控管
及超频自我恢复系统，营造用户专家级的超凡感受

威盛P4PB主板热情大派送！

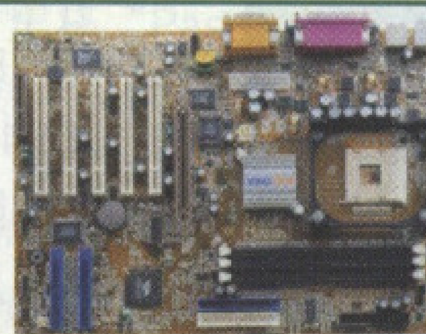
即日起至6月30日止，凡购买威盛P4PB主板即可参加
刮刮乐赠奖活动！刮就送！中奖率100%！
LCD 显示器、昂达闪电8440显卡等热辣大奖等着你！

P4PB-U/ P4PB-UR

P4X333

- Intel® Pentium® 4 Socket-478 CPU
- 533/400 MHz 前端总线频率
- 支持DDR 333/266内存，高端ECC侦错功能，最大容量 3GB
- 支持ATA 133/100
- 四个USB2.0端口/二个USB1.1端口/C-Media六声道音频控制芯片
- 集成Raid 0,1 控制芯片 (仅 P4PB-UR支持此功能)
- 一个AGP 4X 插槽/五个PCI 插槽/一个CNR 插槽

P4XB-SA/ P4XB-RA



- Intel® Pentium® 4 Socket-478 CPU
- 400 MHz 前端总线频率
- 支持DDR 266内存，最大容量 3GB
- 支持ATA 100
- 集成Raid 0,1 控制芯片 (仅 P4XB-RA支持此功能)
- 集成六声道音频控制芯片 (仅 P4XB-RA支持此功能)
- 一个AGP 4X 插槽/五个PCI 插槽/一个CNR 插槽

威盛总公司：
台北县新店市中正路533号8楼
邮编：231 电话：886-2-2218-5452
如须更详细的产品讯息
请至**www.viavpsd.com**网站
或威盛主板代理商查询

中国区总代理：昂达机构
电话：020-87636363
www.on-data.com

威盛主板全国销售点

城市	公司名称	电话
北京	思创未来	010-62618252
天津	东禾	022-23001766
石家庄	九域	0311-7029537
郑州	仕德	0371-8209988
郑州	一方	0371-3973585
济南	新鸿	0531-6988019
青岛	志维	0532-3836687
山西	艾崴	0351-8710522
沈阳	天诚	024-23966626
哈尔滨	鑫诚业	0451-2555050
哈尔滨	佳恒	0451-2546553
大连	华城	0411-3610930
长春	长海	0431-5669961
西安	瑞力	029-7596811
兰州	世纪	0931-8161780
兰州	兰丰	0931-8261818
乌市	东玮	0991-5836014
宁夏	华强	0951-8277803
成都	道洋	028-5250835
重庆	八达	023-68790719
重庆	四维	023-68790871
昆明	思远	0871-5033628
贵阳	成冠	0851-5282122
武汉	交达	027-87646059
长沙	时运	0731-4112242
南昌	拓金	0791-6285805
合肥	明基	0551-3622007
徐州	高品	0516-3814686
上海	泓申	021-54904396
南京	星之邦	025-3681504
宁波	图新	0574-87345543
杭州	海山	0571-88212694
常州	佳力	0519-6644857
广州	赛科	020-87592635
南宁	迪智	0771-5332863
柳州	盛源行	0772-2801635
福州	大同	0591-3315789
温州	中南	0577-88861277
无锡	良辰	0510-2757159
厦门	恒利来	0592-2233448
泉州	恒利来	0595-2190606
海口	新迈普	0898-66751953



冲击II

——写在世界杯开始之前

日月轮回，光阴荏苒，四年时间对于常人来说不过弹指一挥间，但因为有了世界杯，因为那片绿茵场，这四年时间在球迷眼中却是格外漫长。1994年美国世界杯，南美亚马逊平原弥漫着巴西人庆功的强劲桑巴鼓点，里约热内卢大小街道人头拥挤，人嘶马沸，球迷喝干了所有酒吧里的啤酒，渲泄了所有的激情……“当巴西队夺得世界杯冠军的时候，几乎所有的巴西人都会认为国内经济形势一片大好。”而在意大利的救世主罗伯特·巴乔踢飞点球的一刹那，“全世界所有钟爱他和意大利队的球迷都要失声痛哭。”1998年法国世界杯，欧罗巴阳光明媚的温暖海岸洒满了法国队庆祝捧杯夺冠的香槟美酒。而巴西则遍野哀鸿，举国同悲……

今年的世界杯对中国球迷更有着不同寻常的意义——中国足球一扫往日遗憾的阴霾。1997大连金州的凄风冷雨之后，中国球迷干涸的眼眶再次湿润，鼻腔二度泛起了酸意。所不同的是，中国国家足球队终于昂首踏进了世界杯的大舞台，让所有中国球迷挥洒和飞溅的，是欢乐的泪花。生命的意义并不在于能得到些什么，而在于我们是否曾为自己拚搏，对于足球也是一样。也许在世界杯赛场上斩荆折桂还是一个遥不可及的梦想，但我们终于有机会来到这片满载梦想的绿茵场，感受这份澎湃的激情。

这四年一度的盛会已经近在眼前，EA SPORTS似乎摸准了球迷的心思，接连推出了FIFA2002和World Cup 2002。如果这苦苦的企盼和长久的等待已让你度日如年，那么请和记者一起，去PC的绿茵场上，提前体验这久违的热血沸腾……

■本刊实习记者 Littlewing



逼真的体育场效果。

生命的金杯

EA的FIFA系列游戏由EA SPORTS的加拿大工作室制作出品。从1994年至今，除了每年出品一部FIFA作品之外，EA SPORTS还取得了国际足联和欧足联的官方授权，得以在世界杯年和欧洲杯年制作相关的足球游戏。目前已经出品的有World Cup 98及Euro Cup 2000。

客观上讲，上述的两部作品相对于每年雷打不动的FIFA系列并没有突飞猛进的超越。其根本的游戏引擎一般都是根据上一年度的FIFA游戏稍作改进而来，从操作到画面的改变都不是很大。但相对来讲，FIFA里包容了世界上几乎所有的国家队以及相当多知名的俱乐部队，它包罗万象，就像一顿令人眼花缭乱的大餐，却未必真的是精益求精，看看中国国家队七零八落的队员名单，总叫人别有滋味在心头。



FIFA2002和World Cup 2002中的亨利，后者已经与真人酷似了。



力量槽的设定，World Cup 2002中的力量显示更清楚了。

而对于World Cup和Euro Cup系列，由于只有有限的球队可供挥洒，因此也为游戏的制作者们提供了一个精耕细作的契机。当年的World Cup 98是首个支持3D加速卡的足球游戏，而Euro Cup 2000中精致的菜单设计也叫人过目难忘。对于即将发售的World Cup 2002，虽然只是FIFA系列的一个"外传"，跟FIFA2002比较，却给我们带来更多的惊喜。

从图像上看，World Cup 2002已经走在3D技术的尖端。长久以来人们都在抱怨FIFA系列的色调偏暗，没有光彩，但只从试玩版来看，World Cup 2002充满了亮丽的颜色，球场的制作十分精细，绿油油的草坪青翠欲滴，加上看台上飘扬的巨大队服，进球后的彩条飞舞，以及造型各异的吉祥物在场边调节气氛，将FIFA中那种阴暗的感觉一扫而光。还记得FIFA2002中高速奔跑的球员会有漂亮的残像，而现在大脚射门的时候足球会拖出眩目的桔黄色尾迹，真要佩服EA有那么多出色的美工师。

在FIFA2002中，虽然球员的肖像已有所改进，但远没有达到神似的地步，看得出来仍然是用有限的几个脸模加工而成。就连为FIFA系列做过动作捕捉的亨利看上去也就马马虎虎。而这一次似乎动了真格的，仔细看看法国队里的大牌们，没有一个不是形神兼备，亨利、齐达内、图拉姆、德塞利你一眼就能认出来！而且每个人的皮肤看起来很有质感，不再是以前蜡人一样的铿光发亮了。也许在正式版里。我们还可以看到同样逼真的本土球星呢。

在操作上，World Cup 2002并没有什么重大改变，但相对于FIFA2002，更加注重了细节上的处理。比如说，球员接到球后的调整动作更自然，在接到长传时如果胸部停球过高的话就会先用脚垫球调整再运球前进。球员的AI有所改进，在球即将出界时球员会加速跑过去倒地把球钩回来。球员的截球动作和对抗中的判定显得更合理，不再像以前那样只要把人推开就能从容地拿球，有时候即使断到了球但未必能拿到球，而本方队友一般都会自动补位抢球。

在实战中，现在已经很难用频繁的晃人和高难动作过人了，FIFA的足球终于越来越注重球员之间的配合。而且在FIFA2002中重新回归的二过一设定在World Cup 2002中更加得心应手。在这些措施的影响下，游戏的节奏和速度被控制了下来，更接近真实比赛。现在，在大脚转移时，足球已经看不到在FIFA2002里那种又高又飘的夸张飞行轨迹，球员也不再会打出不属于他那只触球脚的旋转球，但一些在FIFA2002中的小问题仍然被保留了下来。比如说在下底传中时，球飞出去的方向仍然是不知所云，必须到"Setting"里将"Passing Model"从"Auto Detect"改为"Assisted"才会有所好转。本作保留了FIFA2002中的力量槽体系，而且将其进一步发扬光大，从传球、射门，一直到争抢头球都要谨慎小心，不然的话你的美妙进攻就前功尽弃了。对于那些呼吁取消传球力量设置的玩家来说，World Cup 2002仍然是你们的滑铁卢。不过你仍然可以通过修改配置文件对球员的AI做个性化的调整。

在World Cup 2002推出之前，玩家只有通过FIFA2002来感受世界杯的气氛了。即使你只是个普通的球迷而从来没接触过FIFA也没有关系，我会和你一起搭上这趟世界杯的末班车，在黑夜与白昼交织的岁月轨道上，一同玩味同样是黑与白构成的绿茵风景——

球星攻略

来吧！这里是你球星之路的起点。就像在现实中一个在大街上练习踢球的孩子一样，你将在这里学习FIFA系列游戏的基本键位操作。从FIFA2002开始，玩家们已经可自由设置每个功能的按键，因此，在这里我们将按照游戏默认的键位向你讲解。

一、基本键

W：加速跑。在这个足球游戏还普遍无法展示技术魅力的时代，速度是你征服世界的头号利器。FIFA中的加速跑分为两种：持续按住W键为冲刺跑，适合在开阔地带狂奔，缺点是很快就体力下降，由于不能快速变向，容易被对方抢断；快速轻点W键为短程冲刺，在局部突破中更加有效。

二、进攻中

S：地面短传。这是S键最常用的一个功能，要注意传球时的力度，力量过大的话队友会接不住球，过小当然会被断了。FIFA已越来越注重球员之间的配合，所以练好S键可是百益而无一害哦。

A：长传高球。用于大脚转移和传中。掌握好力道之后往往能给传球路线上的队友送出精确的传球，形成单刀或直插底线。FIFA2002以后下底的传中会十分困难，必须如前文所述更改设置后才会比较有效。

E：过人。单纯的按E键球员会作出类似德尼尔森那样的“骑自行车”动作过人，跟电脑玩玩还可以，跟真人比赛就不要做什么幻想了。E键还可以护球，当球员持球原地不动时可以暂时保护球不被对方抢截。

Q：跑位。在FIFA的历史上一直传身后球的按键，但在FIFA2002中成为一个新的设定：控球队员的队友突然进行无球跑动，其跑动的路线以本方球衣主色调颜色的短线标志出来。队友一般会举手要球，向他们送出皮球能够得到积极的响应。要注意的是，队友是在跑动，但不一定做前插，因此灵活掌握Q键的妙用常能打出出人意料的配合，形成有效突破。

D：射门！终于说到射门了。D键可以做普通的射门动作，也可以接高球或传中头球射门。游戏系统一般会对射门方向进行判断，球会选择向最有可能破门的角度飞去。所以理论上射门不需要用方向键调整，这一点在World Cup 2002中尤为明显。在射门时双击D键为凌空打门，有时候球员会根据球的位置自动做出倒钩的动作！

Z：左旋球。当按住Z之后，按A、S、D键时，可踢出左旋曲线球。发任意球时同样适用。

C：右旋球。当按住C之后，按A、S、D键时，可踢出右旋曲线球。发任意球时同样适用。以上两个按键成功后，传球会带有明显的曲线，即便是距离很近的短传也不例外。射门时适当加旋转会较容易进球。

空格：二过一。这个在FIFA系列里消失了很久的设定终于回来了。就像实况中一样，用空格键能打出流畅的撞墙式配合，适合阵地战中的突破。在World Cup 2002中二过一配合得到了改善，球员的跑动更流畅和自然。

三、防守时

E：护球。当持球原地不动时可以暂时保护球不被对方抢截，相信你没有多少机会运用这么无聊的技术。

S：转换球员。将控制球员换到离球最近的队员或位置较好的球员。此外，S键可进行争顶和近距离的头球摆渡，在World Cup 2002中争顶也有力度的选择，否则即使你的位置很好，也不一定顶得到球。

D：抢断。用于一对一时的断球，幅度小，最常用的抢断键。D键还可以用来头球解围，和S键的区别是顶得更远。

A：铲球。说白了就是飞铲，很容易出现铲伤对方球员的场景，直接领牌下场；即使逃过一劫，多半把球铲得离身体很远，无法得到。千万要慎用哦！

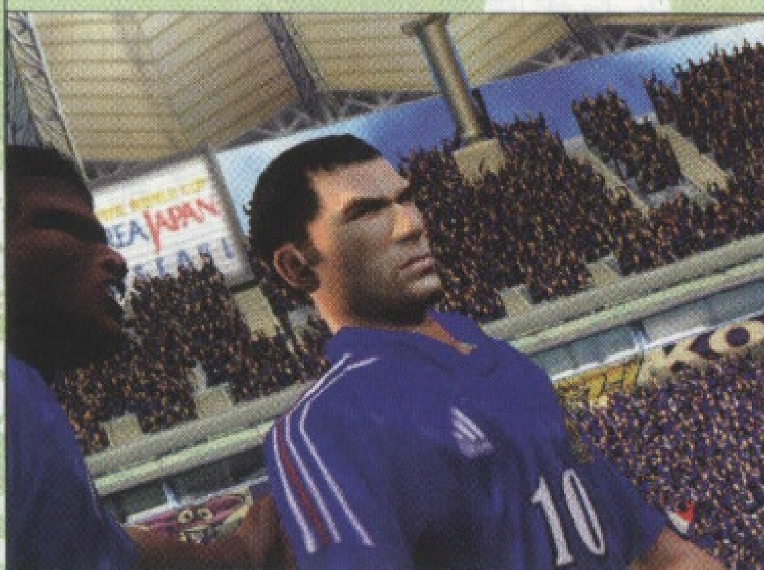
四、守门员战略

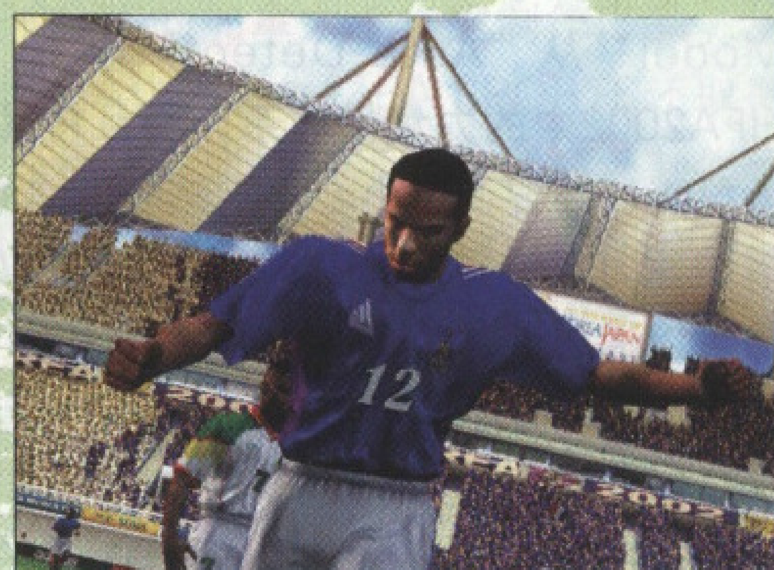
Q：防守时按住不放为出击；在持球时按Q键是将球放下。

A：手抛球。FIFA没有“实况”中接球者是否危险的判定，小心不要抛到敌人脚下。

S：开大脚。力量稍小，有目地的踢向某中场队员。

D：开大脚。大力踢向中前场。


齐丹的特写，令人惊叹的3D技术。


人物的表情更加自然。

五、几个组合键

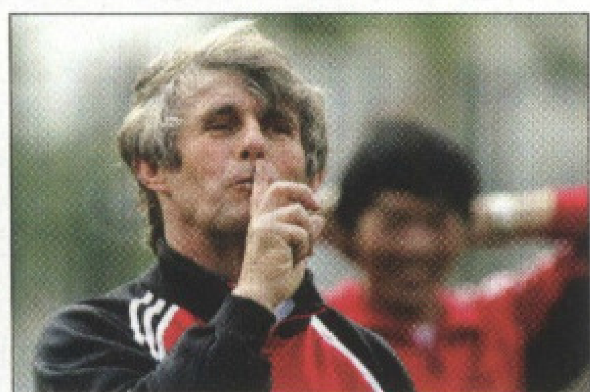
相信这几个有趣的设计能给你的世界杯之路带来意外的惊喜吧！

W+E组合：按住W按一下E，是变向过人；按住W按两下E，是拉球过人。还是那句话：对真人比赛时慎用。

Z+C+W组合：你找个没人的地儿，按住了Z和C键，再点几下W，呵呵，看到了什么？只要熟练了这些基本操作，你一样可以在“球场上”闲庭信步了。

想真正体会FIFA的乐趣，不但要熟悉基本的操作，还需要掌握对赛场宏观的控制。如果你想做一名称职的“教练”，那就要在赛前——

八卦玄机



FIFA2002的阵型比起2001有许多变化，每个阵型都有自己的优缺点，没有一个阵型是完美的。现在就让我们学着如何作一个称职的教练。

1.442

442阵型可谓是变化最多的一种，最显著的变化是在中场上面。现在让我们来看一下442阵型的各种变化：

（1）442标准阵型：

442的标准阵型是现在比较流行的一种，世界上很多国家队都使用这种阵型。在FIFA2002中它是大部分队伍的默认阵型（例如法国）。这种阵型能非常好地控制球员的位置，使三条线保持最佳距离，避免对方打身后球。但中后场中路的防守薄弱是其致命弱点。对手可以利用这个空当进行突破得分。适合初学者使用。

（2）442中场方形站位：

这种打法在在荷兰等一些国家中很流行，中场的方形站位很有层次感，使得防守比较稳固，边路的防守就显得较空虚了。对手可利用边路的空当对你的大门进行威胁，但如果你控制得好，该阵型也是一个不错的选择。推荐使用球队：阿根廷。

（3）442中场菱形助攻、后场拖后：

中路进攻强大是这个阵型的特点，相对前面所介绍的两个阵型，这个阵型的攻击力很强大，中场的控制能力比较强。后场预留了一个清道夫，对付擅长带球从中路突破的对手很有效。但这个阵型的致命弱点还是己方边路。如果遇到擅长下底传中的对手，最好不要使用这种阵型。

（4）442中场平行助攻，后场拖后：

现在在国内很流行。该阵型站位较全面，进攻时能轻松地打边路助攻，防守能有效地防止敌人突破下底。唯一的缺点就是对中路的防守不好，时常出现被敌人带球突破的情况（这也是为什么后卫采用拖后站位的原因）。但要注意一点，就是这个阵型不能压得太靠上，因为如果过分压上，自己的两个边后路空当太大，很容易被对手打长传，形成与门将一对一的局面。不过这一点是可以弥补的，你只要把进攻度调节为1/4，这样就不会因为压得太靠上而造成自己身后的漏洞。推荐球队：意大利、法国、巴西。

2.433

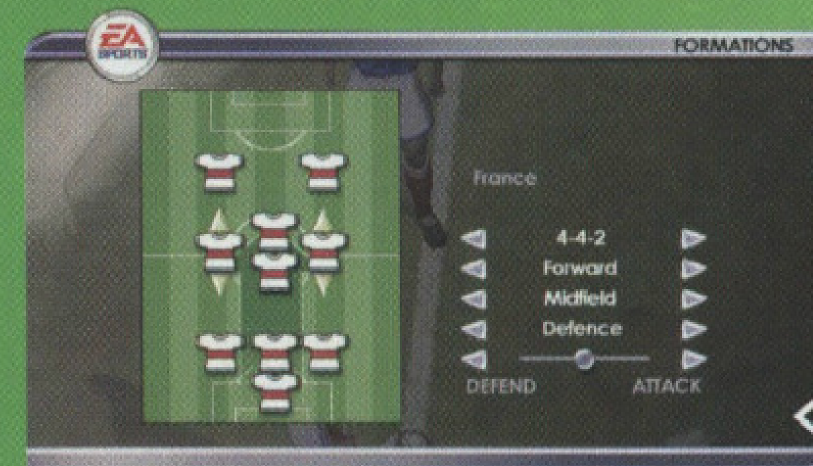
433在2002中的地位可比在2001中的地位尴尬了许多。前锋和中场



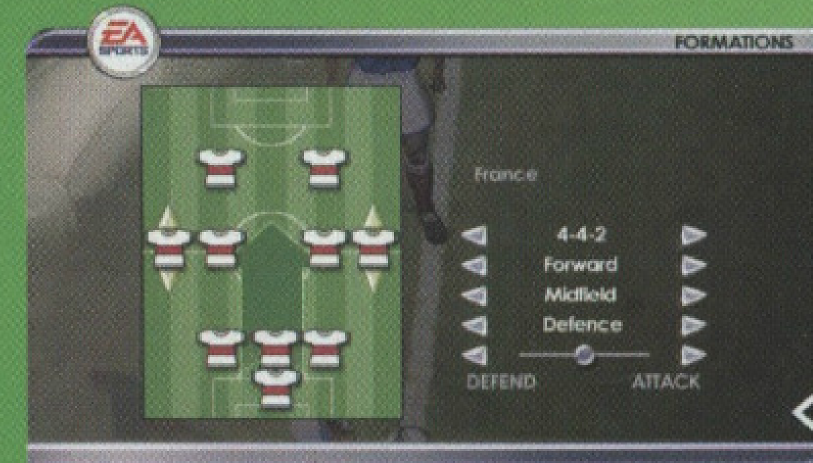
442标准阵型



442中场方形站位



442中场菱形助攻、后场拖后



442中场平行助攻，后场拖后

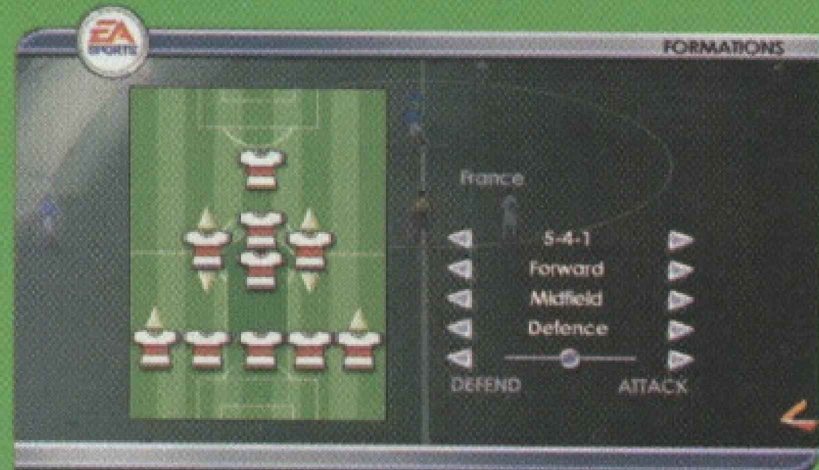




433



451



541



352



343



532

不好衔接，打边路也不痛快，突破也没有人接应，防守也不是很好。虽然前锋人数较多，但如果中场控制不好，3个前锋也难有作为。433强大的攻击力是不容置疑的，初学者可以去试试。刚开始可能觉得很好用（对电脑），但等你晋级到高手阶段，就会发现它的局限性。推荐球队：法国。

3. 451和541

这两个阵型现在使用的人较少。其实这两种打法的控制能力和防守都非常不错，很适合渗透。可利用中后场人数的优势层层推进。就拿541来说吧，它自身的防守非常严密，防守无懈可击。451的进攻能力可能相对弱一点，但不知道大家是否注意到边后卫的助攻，这样一来就会形成6个中场，可给对手强大的压迫感，对手想通过你的中场就不是一件很容易的事情。451自身的进攻和防守都还可以，需要注意的地方也是自己的边后路。还有值得一提的是这两个阵型在进攻的时候中场人数比较多，玩家可以利用场地的宽度调动对方的防守队员，从而撕开防线，赢得最后的胜利。

推荐球队：意大利、法国、西班牙。

4. 352

一个很平衡的阵型。强大的中场、强大的助攻和回防。前锋还是平行站位，中场“W”形状可有效增强边路突破，“M”形状站位能打出漂亮的2过1配合，想象一下2前锋加2前腰的突破传球会对3后卫阵型造成多大的威胁？如果单人防守练得得心应手，就可以用中场W双箭头站位，让两个边前卫更猛烈地冲击3后卫简陋的边防线，你会发现352有更多的下底传中的机会，而且定位球、角球的接应点非常多，可以有更大的进球率。推荐球队：德国。

5. 343

343相对于433来说攻击力更加强大，但防守相当薄弱。遇到352或451这样的阵型，总是被压着打，感觉是进攻无从下手，防守人数不够。不过发展潜力还是很大的。推荐球队：英格兰。

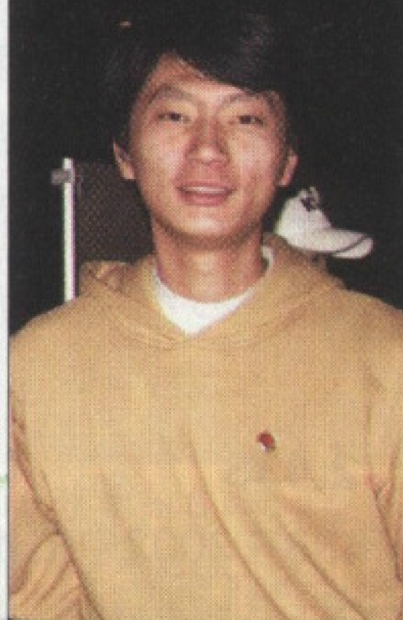
6. 532

这个阵型的优点是防守超强，放弃中场打反击。推荐使用法国队打532，因为法国队速度快，控球好。使用两边后卫助攻站位，可以有效弥补中场人数过少的弱点。对方会感到很难进攻，到处都是防守队员。这个阵型非常值得研究和重视，也是诸多高手的最爱。

阵型选择好就要设定进攻和防守的策略（Strategy），进攻策略分为：Counterattack（反击），Neutral（适中），Possession（控制）；防守策略包括：Pressure（压迫），Withdrawn（龟缩），Contain（牵制）。配合各种阵型和打法，选择进攻和防守的策略搭配能明显提高攻防效率。

高手是这样说的

1994年的世界杯，“沙漠之狐”沙特阿拉伯为亚洲争得风光无限；1998年的世界杯，却只有伊朗一支亚洲球队取得胜绩，亚洲球员的表现无时无刻不牵动着我们的心。而2002的世界杯，我们将看到自己国家的球员奔跑在代表着世界最高水平的绿茵场上，让我们充满期待。在PC的赛场上，中国选手也同样不甘示弱。去年的WCG世界电子竞技大赛有“电子竞技的奥运会”之称，中国选手郑伟面对众多高手，在汉城勇夺铜牌，终于实现了我们在FIFA赛场上零的突破，巧的是今年世界杯的部分比赛也刚好在韩国举行，这是不是一个好的预兆呢？记者走访了这位中国游戏界的英雄，让我们听听他是怎么说的。



记：请问您在以往的比赛中取得过什么样的名次？

郑：2000年9月在玩主网FIFA2000的比赛中，获得FIFA2000第三名。
2001年9月WCG中国赛区北京分区获得FIFA2001第二名。
2001年11月WCG中国赛区总决赛获得FIFA2001第二名。

记：您在去年闭幕的WCG上取得了出色的成绩，能否谈谈在韩国比赛的经历和国外选手的特点？

郑：我能取得THE 1st WORLD CYBER GAMES FIFA2001第三名的好成绩是出乎我意料的，我相信大家也没有想到吧：）。我国的选手还处在半职业化阶段，每个选手都有自己的工作、学业，不能只靠玩游戏生活，而韩国和部分欧洲选手们是靠比赛拿奖金而生存的职业选手，这就显出了实力的差距。在去年的WCG比赛中，我国选手全都败在了韩国职业选手的手下，所以这次WCG的比赛我们只想着打好比赛，超过去年的成绩就心满意足了。在比赛中，我们发觉到韩国人的水平其实跟我们差不多，不论从战术上还是从个人的技术上都难分伯仲，而且在某些方面还不如我们国内选手。

记：国外选手的战术是不是比我们更先进？他们通常会采用什么样的打法？

郑：韩国选手普遍采用的是352阵型。他们利用中场人数的优势，进行凶猛的反抢，通过准确的微操作射门实现得分。防守时他们喜欢利用造越位的战术，大兵压上，这样后卫就和中场的队员基本上重叠，再进行拚抢。韩国人第二个阵型是532。这个阵型是我们早已想到的，在去韩国之前就研究了很久，防守非常牢固。很难找到突破点，虚虚实实，让人不好判断，在进攻的时候他们再换成352。基本上韩国选手就用这两个阵型。他们经验非常丰富，可谓久经沙场。但不难看出，韩国选手和我国选手的比分都很接近，一般不超出2球，这就足以说明我们的实力和韩国选手处在同一档次，不存在质的差距。我们失利的原因就输在了大赛经验和心理素质上面。至于这次比较突出的意大利选手，我确实不敢恭维。他们的年龄比较大（看着大），手法沉着老练，传接球的失误很少，喜欢采用532阵型。他们得分的手段是利用守门员的Bug，“骗”到角球，再利用角球直接得分。大家都知道，在FIFA2001中角球的进球率在80%以上。如果大家都在骗角球，就缺少了流畅的短传配合和精妙的摆脱、过人、射门，也就让FIFA的比赛毫无观赏性和趣味性可言。这个“骗”角球的Bug在国内是被禁用的（国内在比赛中若有选手2次使用骗角球的Bug将被取消比赛资格）。这次WCG FIFA2001的总裁判是意大利人，所以赛前我们也没有提出任何意见，因为所有欧洲选手都在使用骗角球的战术。希望下次国内比赛的规则能和世界统一化，这样也是我们提高水平的一个途径。

记：给我们讲讲去韩国比赛的感触和花絮吧，让我们的读者了解一下世界最高水平的比赛是什么样子的。

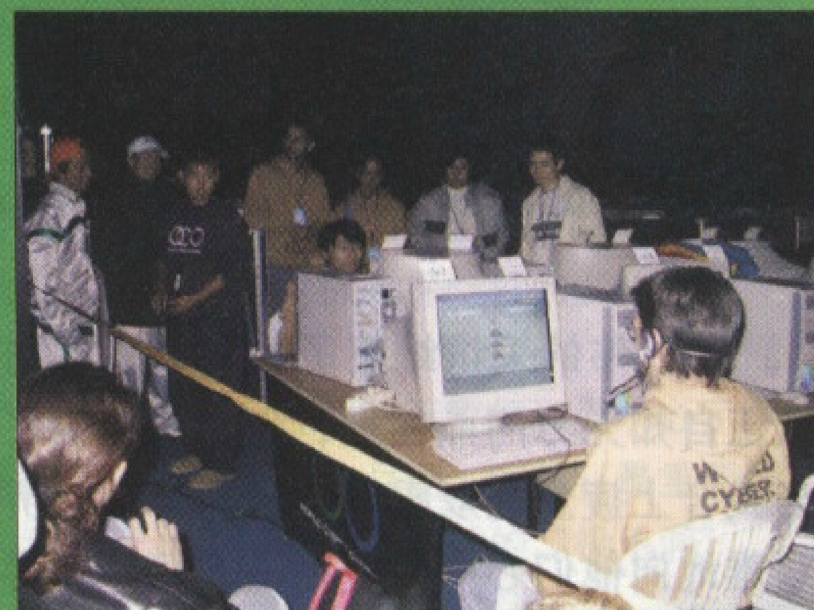
郑：感触太多了。说来惭愧，比赛我也参加过不少，但至今还没登上金字塔的最高宝座。总是第二或第三。韩国的游戏环境非常好。有2个游戏台每天都播放星际的比赛录像，还有一些关于游戏的周边新闻。我们穿着印有WCG 1st WORLD CYBER GAMES的衣服走在大街上和地铁里，韩国的老百姓都会用一种钦佩的眼光看我们，不时还会有人上来和我们搭话。那种感觉真的不错，觉得自己像个英雄。在这里我还想说一些跑题的话，代表澳大利亚参赛的CS队伍中，有两人是残疾人，他们是坐着轮椅来的，有一位选手两只手都只有3个手指头，他打CS左手用的是摇杆，右手是鼠标，看起来非常辛苦，但澳大利亚CS队伍以小组第一出线，真让我们刮目相看。这更让我体会到，什么叫做“有志者事竟成”。

记：根据你的经验看，一个普通的玩家怎样才能提高水平？我想这是中国的FIFA Fans最感兴趣的内容之一。

郑：这个问题真的很难回答。因为我是在2000年年初买的电脑，开始接触FIFA（以前没接触过FIFA），2000年6月开始上网踢球，利用玩主网的客户端（一个游戏对战平台）对战。当时我FIFA2000就很少输过（也许是没遇到高手）。嗯，所以我想什么职业都需要天赋吧，但天赋并不是决定选手水平的主要因素。要想提高水平首先就要刻苦，每天练球（和别人对战）4小时以上。我还清晰地记得我家上网的电话费最高时是1,180元钱，我是借钱交的（本人每月工资480），还要瞒着父母，回忆起那时的情景真是别有一番滋味在心头。所以我想，只要勤奋、刻苦、坚持不懈地练习，就一定会成功。

在这里想和大家说说心理素质的问题！前几年国内游戏比赛还较少，网吧也一直被封杀，这使很多半职业玩家很难提高水平。下面我想把我自己总结出来的一些经验告诉大家，希望你们将来能够用得上。在你平常练习时，要准备







至少2套阵型来针对不同的对手。如果是遭遇战，双方都不了解，我觉得开始时应选用一个攻守平衡的阵型，前15分钟不注重得分，主要是在试探对手。看他是什么打法，什么战术，然后再换上你熟悉的阵型击败他。大赛前，你首先必须休息好，要有充足的精神应付你的对手。练习时要针对对手练一些有特点的技巧。比如：对手的缺点是防头球，那你就练头球进攻。时间不需要很长，但必须要有成效。其次，你不要惧怕你的对手。假如你这次的对手是zw79814，“哇！世界第三，我这下死定了！”这种想法千万不能有，这样想你将必败无疑。如果有了“世界第三？我把你赢了，我就成名了，哈哈。前途一片光明。”这样乐观豁达的想法，你将更容易赢得胜利。你要在精神上给对手施加压力，而不是给你自己。赛前我不主张高强度训练，休息好是最重要的，听听音乐，尽量放松，就当比赛是一场练习赛，你只要在比赛中发挥出你平常练习的70%，你就有80%的胜率。最后我想说的是，别忘了练几手自己的杀手锏，关键时刻它能扭转乾坤。

记：请问你平时是如何训练的？

郑：平常训练一般都在网上，每天和一些FIFA玩家在网上切磋，有时还和北京的一些朋友去网吧练球，毕竟在Internet上练球会影响实力（网络有延迟）。

记：比赛的奖金怎么使用？

郑：（笑）这个问题能不能保密呀，拿到比赛奖金先请朋友吃饭，然后把自己的电脑升级，剩下的钱当然是上交给老爸老妈了。

记：除了游戏，你是否也在现实生活中玩足球？

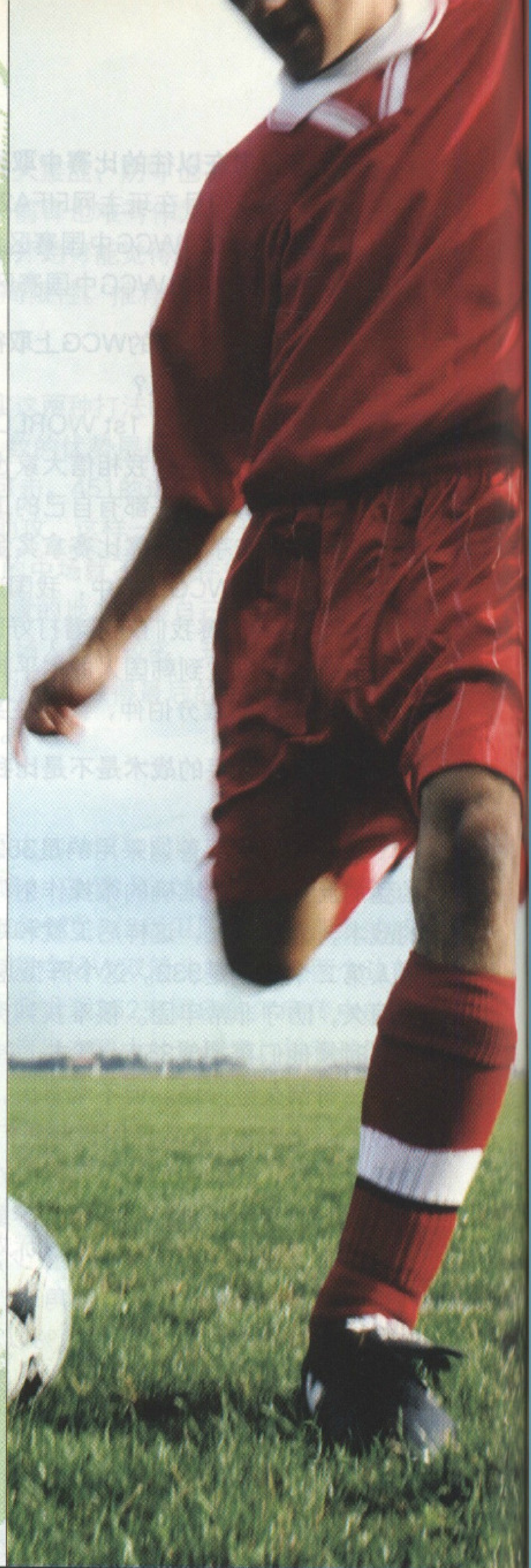
郑：当然，我本人非常喜欢足球。我当兵时每天都在踢足球，我是98年入伍的，退伍以后由于环境和时间的影响很少去玩了，现在几乎每天都是围着电脑转，视力严重下降。这里我想提醒那些FIFA玩家，好的身体是生活的基础，经常出去踢踢足球会让你随时保持良好的状态。

记：你认为虚拟足球和现实生活中足球的区别在那里？

郑：虚拟足球是有人来控制的，你可以发挥自己的想象力，创造出各式各样精彩绝伦的进球，可以考验你对足球的认识和反应能力；你还能当上巴西国家队的主教练，对每个队员的位置都了如指掌；还能让你心爱的后卫（或门将）体验射门得分的激情，体会到明星队员受伤的心酸。呵呵，来吧——赶紧去买款FIFA2002，和我们一起进入FIFA时代！

记：对中国足球的看法？

郑：中国足球？一个字——臭。即使这次打进世界杯了，我并不认为我们的水平有了根本的提高。但每次国家队的比赛我都必看，毕竟我是中国人嘛。



对郑伟的采访结束了，在大家看到这个专题时，世界杯也即将开始。无论在现实还是在虚拟的绿茵场上，尽管许多队伍自知无力问鼎桂冠，但依旧充满了虔诚与热情，就像一个个狂信者，遥望着“大力神”杯的帝王光泽艰难地前行。当我合上疲惫的双眼，仿佛能看到世界各地追求足球梦想的人们犹如一步一跪的教徒，眼睛里闪烁着执着狂热的光芒，艰难地向他们心中的圣地——每年世界杯举办的地方蜿蜒前行。这让人心醉的绿茵风景虽没有群山峻岭；也不见古堡荒寨，但黑与白交织出来的世界依然是那样动人心魄，那样令人经久难忘，让每个置身其间的游客心醉神迷。

可曾记得，1982年世界杯，意大利队夺冠时，保罗·罗西发自肺腑的独白：“我说过我要亲吻你的……”

可曾记得，1986年世界杯，球王马拉多纳墨城登顶时，和队友一起高呼：“阿根廷！阿根廷！”

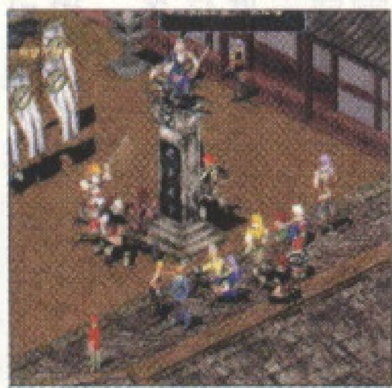
可曾记得同一届杯赛中，巴西被法国点球淘汰之后，济科的儿子安慰父亲的特写镜头，一句“爸爸别哭”令多少球迷黯然。

又可曾记得，1993年世界杯预选赛，阿根廷在刚解禁复出的马拉多纳帮助下淘汰澳大利亚，进军美国世界杯决赛圈时，马拉多纳说：“世界杯，我回来了……”

让我们一起走入FIFA的世界，来到世界杯的赛场，体会这绿茵世界的恢弘壮阔，艳丽迷人。P

（最后特别感谢我的朋友大漠奇侠、苍茫、职业玩家郑伟、Cnbaby对我制作专题时提供的大力协助，谢谢你们。）

■ 盛大引进韩国武侠网络游戏《新英雄门》



网络游戏运营商上海盛大网络有限公司近日在其上海的新闻发布会上宣布，正式获得由韩国TAEWOOL公司研发的3D网络武侠游戏《新英雄门》在中国大陆的独家代理权，并将于不久之后向国内游戏玩家正式推出此款游戏。该游戏制作人是金庸的忠实崇拜者，此游戏以整个中国的武林作为游戏背景，不知玩家们在韩国人构筑的金庸世界里会有到什么样的奇遇。在同一周内，盛大公司还宣布与连邦软件公司结成战略同盟，决心打造国内最大的网络游戏经营平台。此次合作，连邦公司将取得《传奇》在多个地区的在线总经销资格，并将在今年内配合盛大公司共同推出《传奇2.0》及其他相关网络游戏产品。

■《东方再起——笑傲江湖外传》正式上市



由昱泉国际开发的《东方再起——笑傲江湖外传》已于近期上市，这也是昱泉国际第一款将单机版与网络版游戏联系起来的作品。《东方再起——笑傲江湖外传》最大的特色是单机版、资料片、网络游戏三点的互动。所谓单机版就是可以独立玩，有自己的故事与场景，并不需要原来版本的支持；资料片则是指安装《笑傲江湖2》和《东方再起——笑傲江湖外传》后，原来二代的结构中就多出4个新场景及其它新人物和道具；至于与网络游戏互动，是指玩家在游戏中获得一些触发特殊事件的道具后，可以将该道具汇入到《笑傲江湖网络版》中，从而引发网络版的特殊情节，并由此解决与NPC秦枫的恩怨情仇。从创新角度来说，单机版与网络版的互动颇有可取之处。

■ 首届国家级电子竞技大会在京举行

4月22日，在北京钓鱼台国宾馆，由信息产业部权威主管部门、各大电信运营业巨头支持、中国互联网协会主办的首届中国电子竞技大会（1st China National Cyber Athletics Meeting，简称CNCAM）隆重开幕。本次大会是迄今国内规格和级别最高、阵容最强的国家级电子竞技盛会，为期4个月，大会期间将组织高水准、大规模的电子竞技大赛，举行中国电子竞技产业峰会，推出中国电子竞技专题调查，发布反映中国电子竞技产业发展现状与趋势的《2002年中国电子竞技产业白皮书》。大赛最终将产生“电子竞技国手奖”——金手指奖。



数码GAME

39.99美元： SONY已拟定一套开放系统的策略，让游戏开发商管理自己的线上游戏，和决定如何向使用者收费（及收费多少）。SONY不向使用者收费，但将要求他们购买一套39.99美元的转接器，以连接其PlayStation 2游戏主机到拨号调制解调器或高速宽带连机。

100万： 在众多玩家的期待之下，微软终于宣布他们已经准备将Xbox上的第一人称游戏《Halo》移植到电脑平台上。《Halo》是Xbox主机发售以来销售最好的Xbox游戏，至今在全世界范围内的销量已突破100万。

5亿： 据有关部门统计，2001年网络游戏的销售额已接近5亿元，在整个游戏产品销售额所占的比重猛增到50%。

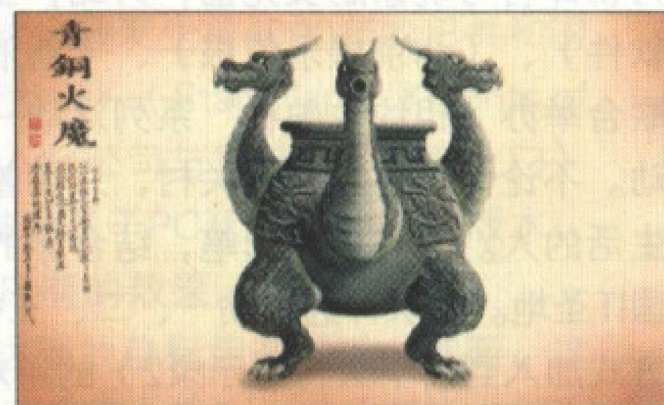
13.44亿台币： 据iThome计算机报的报道，智冠公布去年全年营业收入13.44亿元，税后净利为1.7亿元，EPS为4.59元，并且预估今年营业收入达18.12亿元，税后净利为2.86亿元，EPS为5.97元。智冠科技主要的营收来源以代理游戏的营收比重最大，超过5成，而所转投资的中华网龙也让智冠进帐1.1亿元。

■《红石大帝》——万王之王再度出击



著名网络游戏厂商雷爵资讯近期公布万王之王的最新资料片《红石大帝》。游戏增加了大型系统战争、新的魔法、技能以及多种强力怪物。在游戏的设定中，红石帝国是千年前被亚伯拉罕一世所击败的古老帝国，这个原本占有巴布朗矿区的剽悍帝国以武力和血腥统治着草原上的部落，直到最后被亚伯拉罕一世彻底推翻为止。随着亚伯里亚王室的衰退，红石帝国的力量又再度增强，为这个混乱的世界增加了一种变量，身处乱世的英雄们又多一个残酷恐怖的敌人。

■《千年2——极乐洞》近期上市



据悉，近期由晶合时代公司总经销的韩国大型武侠RPG网络游戏《千年》系列又推出新资料片《千年2——极乐洞》。据晶合时代公司与亚联游戏透露，这次《千年2——极乐洞》是在原《千年2——侠众道》基础上进行的首次大规模改版，其详细内容便是由“浩然正气”的开放、上层武功的使用及拥有极大探险性的“极乐洞”组成。这个版本中的主地图新增加数种非常厉害、可怕的怪兽，对于已经看厌了或杀腻了现有怪物的玩家们可得小心了。此外还增加16种（黄龙、白龙、黑龙）兵器，当然，最重要的还是为广大《千年》玩家开通了修炼上层武功的“极乐洞”。

■ 绿色网络、文明工程

2002年4月25日，晶合时代公司再次携手联众公司，在北京联合举办规模宏大的联众会员卡全国经销商大会，本次活动的主题是“绿色网络、文明工程”，会议宗旨是进一步推动中国蓬勃发展的网络游戏市场，通过全国各地的数百家经销商代表来倡导整个网络游戏行业顺利进入“绿色网络、文明工程”的新阶段。

■ 天人互动代理《命运战士Ⅱ双重螺旋》

在Gamespot最近一次评选中，由Raven Software工作组制作

的《命运战士Ⅱ双重螺旋》被评为2002最值得期待的PC游戏。这款游戏使用id公司开发的QUAKE Ⅲ引擎，并专门聘请武器专家为其设计武器性能。在连机对战模式上，该游戏有着比较多的选择，既可像《反恐精英》那样先买好武器，然后完成一些任务，也可以进行类似《虚幻竞技场》的团队死亡竞赛模式。游戏将在5月17日正式面世，天人互动已正式代理了此游戏，预计会和国外同期上市。

■ 和平曙光4月照耀大地

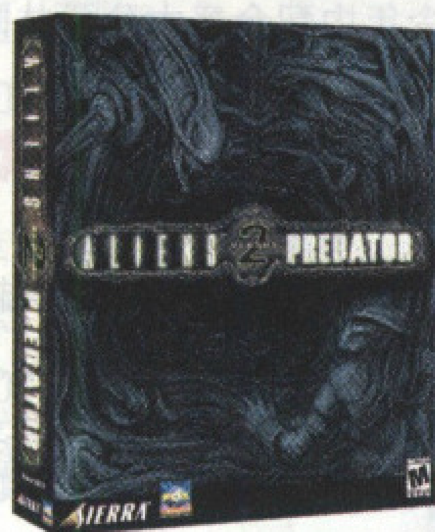


晶合时代和TOM.COM于4月下旬推出了新形态的网络游戏《和平曙光》，这是一款不需要安装客户端的游戏，没有安装的烦恼，所以它可能没有绚丽的画面、悦耳的音效，但只要你能上网，马上就可开始操心你的统一大业。在静悄悄中、在不一样的游戏环境里大权在握，你觉得怎么样呢？你只需要IE4.0以上版本的浏览器，选好一个舒适的上网地点，还有一份轻松愉快的心情就够了，就这么简单。如果你已厌倦网络游戏上只有打打杀杀、欺负小动物来升级，或是没事只能去PK对手，却不知道接下来从游戏中该获得什么，你可以来看看这个游戏。

■ 《上古卷轴Ⅲ——晨风》吹到中国

喜好欧美RPG的玩家对Bethesda Softworks公司发行的《上古卷轴》（The Elder Scrolls）系列应该不会陌生，其二代作品《匕首雨》曾以极高的自由度吸引了不少玩家，但由于它的英文复杂生涩，使其在国内的影响受到很大限制。这一次天人互动终于签约代理该系列的第三代作品，并准备近期在国内发售。据悉，该游戏为玩家提供了极大的探索世界，其规模与现实世界相比接近英国大小，拥有数百个城镇和探索地点，同时也承袭前作的无限制特色，对喜欢深入游戏和强调自由成长的玩家而言，这款游戏应该是很不错的选择。

■ 《异形2》5月国内上市



已经被列为CPL正式比赛项目的《异形2》（Aliens vs Predator 2），无疑算得上是一款非常有魅力的主视角射击类游戏。但由于某些客观原因，国内的玩家一直无法获得正规渠道的版本进行游戏。现在好消息终于来了，奥美电子已经获得该游戏的代理权，即将于5月在国内推出。在2001年的网络游戏大潮下，还能够坚守一块地盘的无疑要数以《反恐精英》为首的一班主视角射击游戏。于是今年初便有若干同类型大作推出，只是不知这样做是否真的有效？

■ 西山居举行"争做心中的中关村人"活动

由西山居制作的一款体现中关村20年风云变化的游戏《中关村启示录2》6月初即将与玩家朋友见面，为此，金山公司西山居与国内著名媒体《大众软件》、《北京娱乐信报》、《新浪网·游戏世界》、《smart partner》联合举办"相约中关村"系列活动——"寻找我心中的中关村人"评选活动。不论你是否身在中关村，只要曾亲历中关村或在中关村工作、学习和生活的人。都可以拿起笔，结合你的个人经历或感受描述你眼中的这块中国IT圣地。本次评选活动一、二、三等奖的获奖人形象和姓名将会通过补丁方式加入到《中关村启示录2》的游戏中，安装完此补丁的游戏将会变为真人版。同时获奖人员（一、二、三等奖）的作品及个人介绍资料将在参与本次活动的4个媒体《大众软件》、《北京娱乐信报》、《smart partner》、新浪网游民部落同时报道，并可获得包括联想天玑电脑在内的大奖。

■ 新天地赠送《双星物语》试玩版



配合将在5月上市的动作RPG游戏《双星物语》，新天地近期决定将随本月的《软件与光盘》杂志赠送《双星物语》演示光盘。该演示光盘的内容将包括：《双星物语》演示动画；容量280MB的《双星物语》试玩版，包含游戏程序盘全部内容；《双星物语》周边资料，如壁纸、屏保、原声音乐试听（MP3）等等。除此之外，还附送新天地经典游戏《蜡笔小新2》完全版。《双星物语》原名：ZWEI!!，是以《英雄传说》及《伊苏》系列闻名的日本PC游戏厂商FALCOM于2001年推出的重量级作品，在日本曾名列《周刊ASCII》、《CD-ROM Fan》、《TECH Win》、《电击王》等多家媒体销售榜头名，是一款评价不错的动作RPG游戏。



第9艺术

"计算机游戏在短时间内烧成燎原之火，且令人爱恨分明。在态度强烈反差之中，也有客观冷静的声音，比如有人主张对计算机游戏内容实行相对宽松一点的检查分级制度；国家主导制作一些健康且有趣的青少年游戏；家长和学校对爱好游戏的青少年采取理解、引导的方式；职能部门严格管理网吧等。"

——《人民日报》记者陈晓星

"当我们还在争论电脑游戏是不是'电子海洛因'时，国外已经有人提出'电脑游戏是一门新的艺术'，更有人干脆把其纳入'第九艺术'。由于我国特殊的国情，对于这种想法业内人士只能持理解的态度。但物毕竟是物，怎么利用还在于使用者本身。正如运动，我们锻炼得法，它将会有利于我们的身体健康，但我们运动过度，一样将腰肌劳损。实际上，只要我们控制得当，适当玩游戏还是有利于青少年的成长，对于成年人来说，只要是不沉迷于游戏，游戏将可以舒缓身心，缓解压力，也是一种娱乐的方式。"

——《经济日报》评游戏产业

"怎么是这个题目呢？为什么是'游戏对孩子的成长有害吗'而不是'电影对孩子的成长有害吗'或者是'计算机对孩子的成长有害吗'？美国的一项调查报告指出，67.4%的未成年人性侵害犯罪案件曾经受到过色情电影的影响，但却没有人提出'电影对孩子的成长有害'的论调。"

——Chinabyte一篇以《游戏对孩子的成长有害吗？》为标题的评论如是写

晶合时评

■本刊记者 风林火山

4月的天气诡异多变，今儿还晴空万里、阳光普照呢，明儿就昏天黑日、黄沙满天，后儿又乌云密布、阴雨绵绵了。变化无常的天气使人们对于天气预报"先知先觉"的能力也半信半疑。不过，无论外界的天气怎样变化，对游戏业来讲，它的晴雨表却是另一番景象。

从国际来看，4月多是晴天，偶有强风，能见度高，空气质量2级往上、1级往下，属较好。

继《魔法门之英雄无敌Ⅳ》上市之后，国外即将或已经推出的游戏大作可谓接连不断。近期，Maxis公司宣布，其大受好评的《模拟城市》系列游戏将推出最新续作——《模拟城市4》，这是继《模拟城市3000》后推出的首款全3D化《模拟城市》系列产品。游戏遵循前几代的游戏方式，玩家在《模拟城市4》中将继续扮演市长的角色，随着城市的兴起、繁荣，各种问题接踵而至，甚至还有龙卷风、火山爆发等自然灾害发生，游戏的真实性与可玩性有很大提高。由Arush Entertainment公司取得3D Realms公司授权开发的《毁灭公爵——曼哈顿计划》（Duke Nukem：Manhattan Project）也已进度过半，预计今年春季推出。这款游戏可看作是《毁灭公爵》的一部外传作品，它没有采用原先第一人称射击的游戏模式，而变成第三人称。在完全的3D环境中，玩家扮演手持各式武器的毁灭公爵与来犯的异类生物厮杀。另外，喜欢二战以及游戏《闪击战》的玩家注意了，德国CDV公司正在开发其最新续作《闪击战2》，并公布部分游戏画面，预计今年9月份便可与玩家见面。另据消息称，Core公司将再度与Eidos公司合作，准备于今年11月份推出《古墓丽影》系列的最新续作——《古墓丽影——暗黑天使》（Tomb Raider：The Angel of Darkness）。它采用了全新的游戏引擎制作，游戏画面有了质的飞越，目前只计划开发PC及PS2的版本。





玩家4月天

一年一度的电脑游戏盛会E3大展即将于5月份开幕，届时将有众多著名的游戏厂商云集与此。各类游戏新品也将竞相展出，这其中就包括玩家期待已久的id Software的《毁灭战士Ⅲ》（DOOM3）。早先便有报道说，其游戏引擎需GeForce3才能带动，不知这次E3展时，《毁灭战士Ⅲ》搭配更强劲的GeForce4会有怎样出人意料的惊人效果呢？另外，一款以星球大战为题材，故事背景设定在星球大战发生前4000年的旧共和国时代的3D动作类RPG游戏《星球大战——旧共和国的骑士们》（Star Wars：Knights of the Old Republic）也将在E3展上显现身影。这是LucasArts公司与凭借着《柏德之门》系列而囊获无数奖项的Bioware公司首度合作，并将只推出基于PC及Xbox平台的版本，他们认为只有在Xbox和PC上才能完整呈现出其心目中应有的效果。

微软的Xbox在日本推出后，反应平平，与预期要达到的目标相差甚远。然而，这并未阻止巨人进军游戏业的坚定步伐。俗话说："东方不亮西方亮"，微软新近发行的大型RPG游戏《地牢围攻》受到市场的广泛好评，也备受编辑部同仁们的爱戴，致使许多同仁不思茶饭，得了"熊猫眼"。由此想到，一款品质优良的游戏还有一项其他事物无法比拟的特殊用途——抵御饥饿。试想，这要是在那3年自然灾害的岁月里……

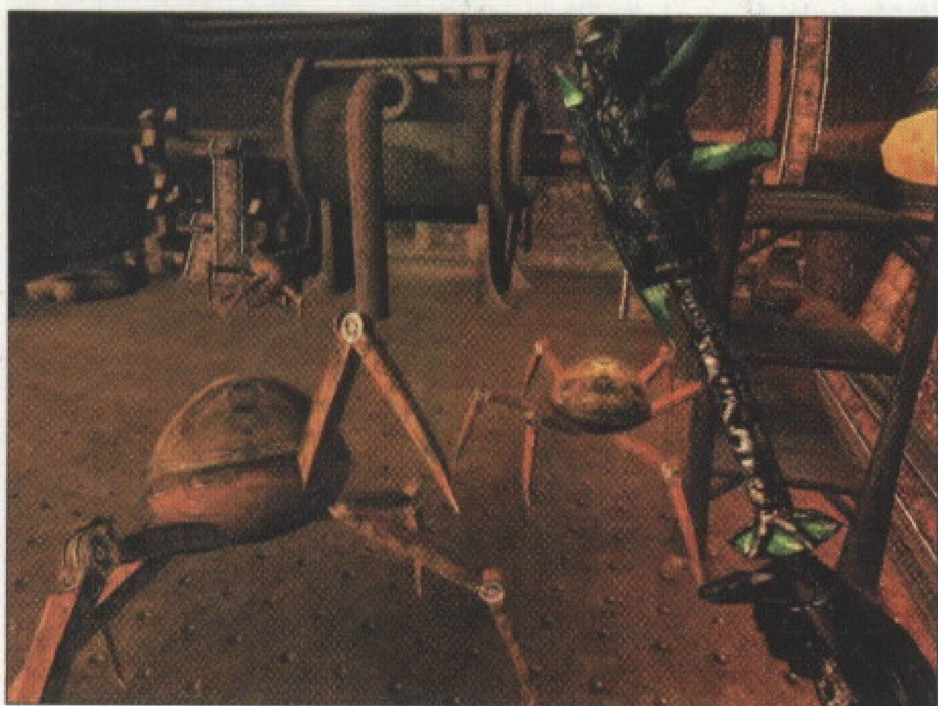


游戏的魅力不仅仅限于游戏本身，其所演化的周边文化产品也是玩家所推崇和青睐的对象。近期，英国游戏发行商Eidos Interactive表示，将捐出全世界最红电玩女明星的贴身衣物和标准配备，给喜爱劳拉的玩家们来竞标。这项全球独家的拍卖活动将从4月26日开始在英国拍卖网站eBay上进行10天，所有拍卖收入将捐赠给联合国儿童基金会（United Nations Children's Fund, UNICEF）。这次所拍卖的衣物包括劳拉正字标记的绿色塑胶紧身上衣和军事短裤，配备则有劳拉的史密斯威尔逊双枪和皮手套。这套标准配备曾由名模Nell McAndrew在1998年到1999年代言劳拉时穿过，而之后劳拉就没有再以这身装扮现身过，使得这一整套衣物更具有收藏价值。整套装备的详细资料如下：英国尺寸短裤，1998年世界巡回展出时由Nell McAndrew穿过40次；一体成型上衣，英国尺寸（34DD），穿戴之前必须先洒少量爽身粉，再仔细缓慢穿到上身；整套装备曾在1998年被穿到澳洲、纽约与洛杉矶展出；一体成型上衣每次亮相前必须先洒上矽胶；太阳眼

北美电脑游戏4月销售排行

排名
1.模拟人生——我在休假
2.地牢围攻
3.绝地武士Ⅱ——绝地放逐者
4.魔法门之英雄无敌Ⅳ
5.模拟人生
6.模拟人生——欢乐派对
7.荣誉勋章——联合袭击
8.自由力量
9.幽灵任务——沙漠围攻
10.星际争霸世纪珍藏包

■本刊记者 风林火山



镜由Cutler & Gross设计。整套装备包含：圆形太阳眼镜；绿色塑胶一体成型上衣；后开式皮手套；军事短裤；两副皮枪套，有大型扣带；两支史密斯威尔逊手枪；一双羊毛及腿厚袜；由扮演劳拉的模特儿Nell McAndrew、Edios董事长Ian Livington、Core Design总经理Jeremy Health-Smith和联合国孩童基金会代表所签名的证书。

从近来国外游戏的发展看，如今已是无3D、无网络不游戏的年代。各种新推出的游戏大多采用3D技术并支持局域网甚至互联网的游戏方式。游戏跟着硬件走，玩家跟着游戏走，于是乎我不得不在"5.1"放假前夕，将我那在当时配置顶级一时的MMX166升级。游戏是高科技的产物，现在的游戏3D化也是必然趋势，并且将来随着宽带网的发展，游戏的网络化进程也会进一步加快。游戏已不仅仅是单纯的娱乐形式，它不再"简单"。

回过头，再看国内的"游戏天气"情况，刚到4月就有初夏的感觉，热浪频频，能见度较高，空气质量1级，属很好。

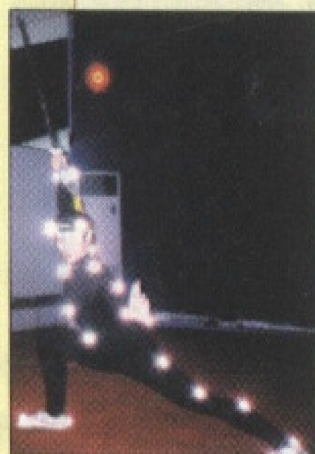
近来，国内的各项游戏赛事、大会不断，大有你方唱罢我登场的阵势。"美年达首届中国竞技大赛"、"天人《重返德军总部》联赛"、"2002年全国首届QUAKE Ⅲ大赛"、"红月中韩对抗赛"以及"首届中国电子竞技大会"等，一个个接踵而至。其中"首届中国电子竞技大会"的规格和级别堪称各类电子竞技赛事之最，其比赛的棋、牌类游戏项目也算是老少皆宜，让公众易于接受。但就其赛事来讲，还有待丰富，毕竟真正活跃在电子竞技比赛舞台上的还是以年轻人居多，而他们大多并不是以电子棋牌为乐。电子竞技大赛对厂商及其相关产品是个很好的宣传和推广的机会，对玩家也是一个相互交流、切磋锻炼的好机会。随着各类游戏产品的不断丰富，相信今后还会有更多、更有趣的赛事出现。



目击《天王本生》动作捕捉

在一个温暖的周末，本刊记者来到北京广播学院的动画学院楼。在一间空荡荡的大房间里，西山居的数名开发人员正在紧张而沉默地工作着。一名穿着奇特黑色紧身衣的青年在美术总监的指导下，在房间中间的场地上一遍又一遍做着高难度的武术动作——这可不是一般的排练场，总值300万元的动作捕捉（Motion Capture）设备就架设在这个房间里。在这里，西山居的工作人员要用短短3天的时间，记录下《天王本生》、《剑侠情缘Ⅲ》两款游戏在内的200多套角色动作。笔者与在场的游戏策划聊了聊，他们告诉记者，他们根据招式的效果来设计角色武打动作，保存下的这200多个动作数据要带回珠海西山居总部做后期制作。

他们邀请的动作模特是体育学院武术系的学生陈健。他告诉记者，为这种动作捕捉做模特还是第一次，感觉相当疲劳，比拍电影的难度还要大。难点主要在于游戏角色的格斗动作要求节奏感很强，某些在武术里一带而过的姿势必须要更明显地表现出来。采用动作捕捉设备制作游戏，这在西山居还是第一次。





◀ 这一定是必杀技了。

▼ 董波亲临现场视察动作捕捉设备。

国内网络游戏的发展可谓风头正劲。《霸业》全面公开测试、《不灭传说》正式启动收费系统、《传奇》将增至80组服务器、《帝国》开始拓荒、《魔力宝贝》升级至1.50版，而《东方再起——笑傲江湖外传》、《和平曙光》、《星云战记》、《重生——时空战场》、《战场》也不甘寂寞，不失时机地大力宣传自己。而一则有关《笑网》新增的生计系统的介绍倒是让人觉得有趣，该特殊技能中竟有"装死"这项，可靠此躲避强敌的攻击，死里逃生，真是让人哭笑不得，照此下去，不知以后是否还会有更加离奇的招数出现。现在，网络游戏的竞争日趋激烈，真是"各村有各村的高招"，各色奇招妙法比比皆是，网络游戏运营商可谓绞尽脑汁、挖空心思地寻找盈利点。虽然辛苦，但就其未来的发展来讲，还是值得为此一博的。

4月份的游戏新品也是层出不穷。不过，有些游戏如果电脑配置不高，就"只能远观而不能亵玩焉"了。被Gamespot评为2002最值得期待的PC游戏的《命运战士Ⅱ》（SoldierofFortune Ⅱ）、与加拿大的Strategy First公司签下海外代理合约成为国产游戏中第一个成功走向世界的RPG游戏《秦殇》以及在欧美深受好评、由Bethesda Softworks制作的《上古卷轴》系列的最新作《上古卷轴Ⅲ——晨风》（Elder Scrolls Ⅲ: Morrowind）都是值得一试的游戏——如果您的电脑配置足够高，呵呵。



另外，不知各位愚人节过得如何，反正我在看了《辐射Ⅲ》的相关报道后，到处宣扬了一番……

命运战士Ⅱ 双重螺旋

Soldier of Fortune Ⅱ: Double Helix

■北京 夏拉非——B00

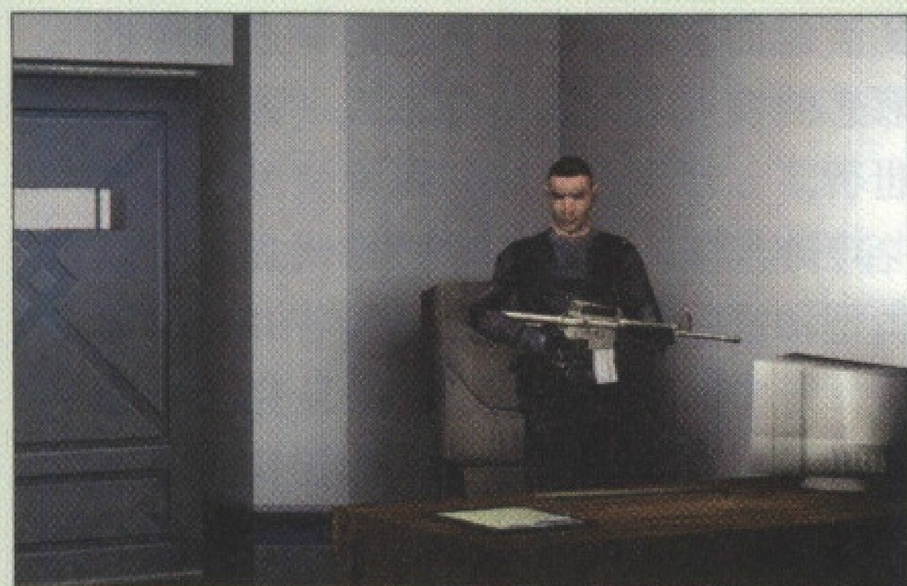
类型	动作射击
制作	Raven Software
发行	天人互动
编辑期待度	♥♥♥♥

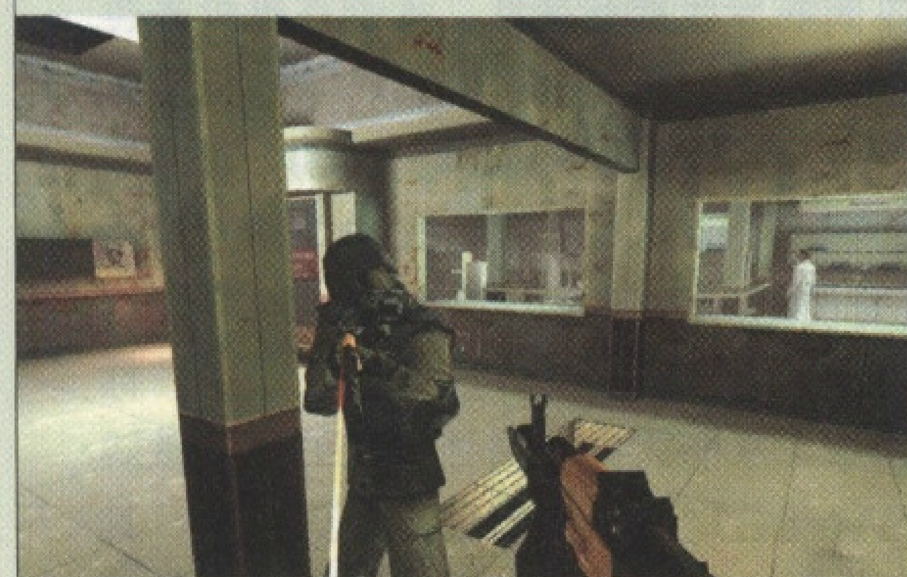
相信任何一个喜爱FPS并玩过前作的玩家，都会翘首期待这部作品的面世。



对于喜爱《命运战士》的玩家来说，2001年Activision放出开发续集的消息着实令人振奋，大家都期待着续作《命运战士Ⅱ——双重螺旋》所带来的惊喜。

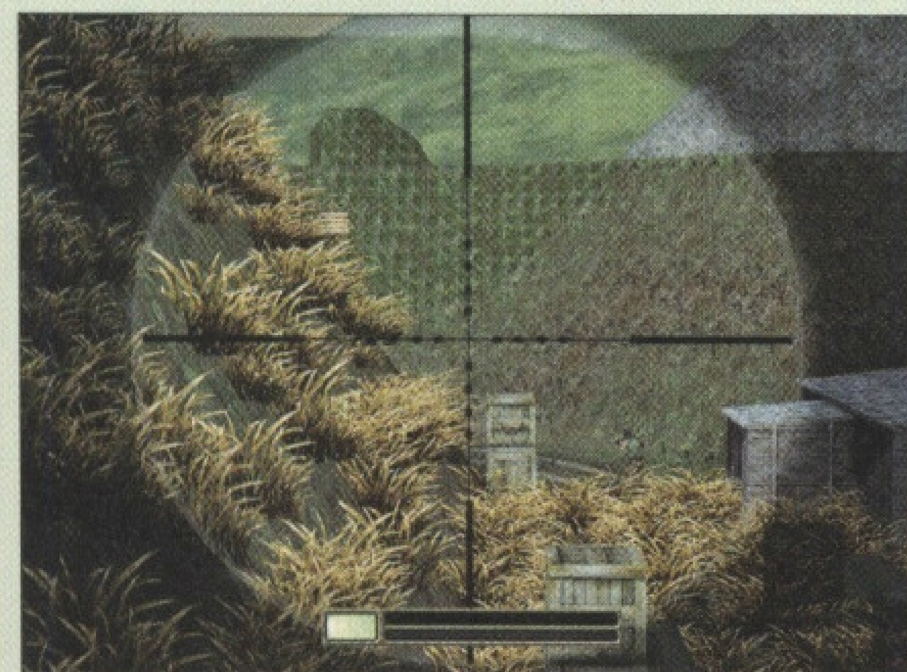
不满于1代效果的Raven本次使用id Software的《雷神之锤Ⅲ——团队竞技场》的引擎制作《命运战士Ⅱ》，同时沿用1代的Roam地形系统及Icarus脚本语言，以及使得《命运战士Ⅱ》中构成可分解为13部分的敌人3D模型的GHOUL Ⅱ制图系统，希望能超越同一引擎制作的《重返德军总部》和《荣誉勋章——联合袭击》。设计人员祖克还着重提到："我们最关心的就是作为游戏核心技术力量的GHOUL Ⅱ系统，因为我们将借助它把游戏中所有人物模型由13增加到26至36个组成部分，并且还会通过添加眼镜、帽子和武器等物品创造出各异的人物。"



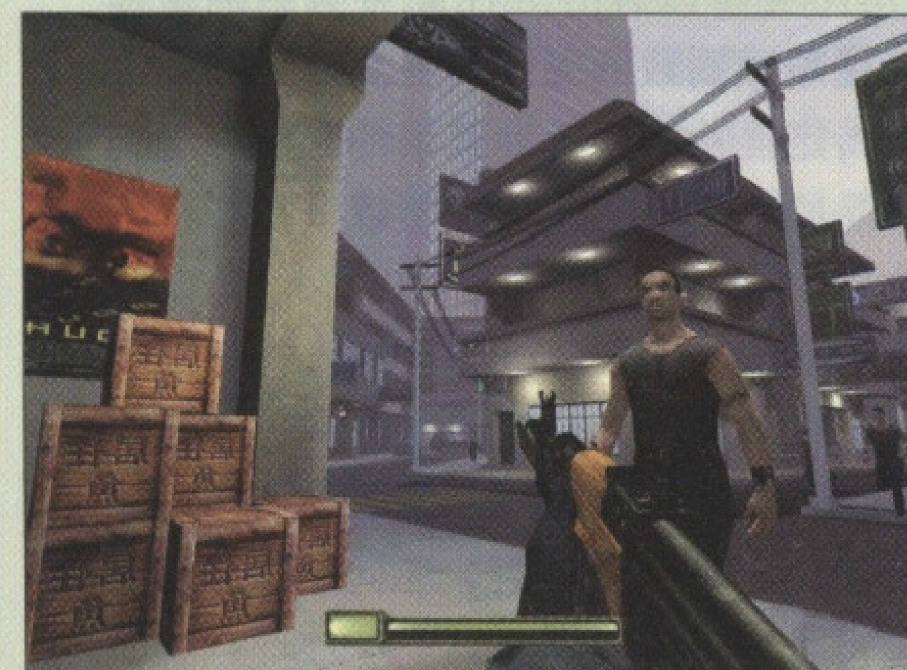


只要玩过《命运战士》的玩家都会看出2代中Roam地形系统的大幅改良。记得原作中给人印象深刻的训练关么？《命运战士Ⅱ》将会延续前作的表现手法，并且实现更高的互动性。祖克指出，在《命运战士Ⅱ》中，玩家有机会驾驶或乘坐4种左右的交通工具，如补给卡车和主攻战车。从Raven Software在2001年播出的游戏视频来看，在直升机上向地面扫射的过程相当火爆，与《红色派系》和《荣誉勋章》的部分关卡颇为近似。

有关游戏坚持的现实主义风格，Raven力求《命运战士Ⅱ》的真实程度达到一个前所未有的高度。完成这个目标的首要决策便是将游戏定位于动作射击，令玩家从始至终会体验如同交互式电影一般的射击感受；其次便是取自现实世界的各类武器，游戏中将会囊括14种手枪、机枪、来复枪及10种手雷，甚至加入了搏击技巧。



还记得前作中的伙伴鹰（Hawk）么？自他中弹后，一位新的队友——精干的女医师迈德兰·泰勒会在2代中协同玩家作战。尽管她并不会同身手敏捷的鹰一样在战场上协同玩家作战，但每个任务她都会通过一个无线电多媒体数字信号编解码器，给玩家传达至关重要的信息和线索。祖克还提到由于使用了功能强大的Q3A引擎，使得《命运战士Ⅱ》中手部模型的动作更为丰富（一般游戏人物的四指都是相连的），手势的加入让游戏中不能发出声音的秘密任务更加具有真实感。恪尽职守的Raven不仅把从美国军事就业局处获取的专业军用手势加入到游戏中，而且对应不同国家的敌人也会使用不同的语言。不过玩家大可放心，非英语语言在屏幕上都会有对应的英文字幕，不必担心听不懂敌人在说什么。



为了满足玩家多变的需求，游戏中包括10个任务近70个关卡。除了关卡的设计，《命运战士Ⅱ》中的AI将会有大幅度提升，实际上，公司已聘请了2个威斯康星州主修人工智能的研究生来完善这部分工作。再加上此次游戏中使用了《雷神之锤Ⅲ——团队竞技场》的引擎，必将带来更棒的视觉效果。

冰风溪谷Ⅱ
Icewind Dale Ⅱ

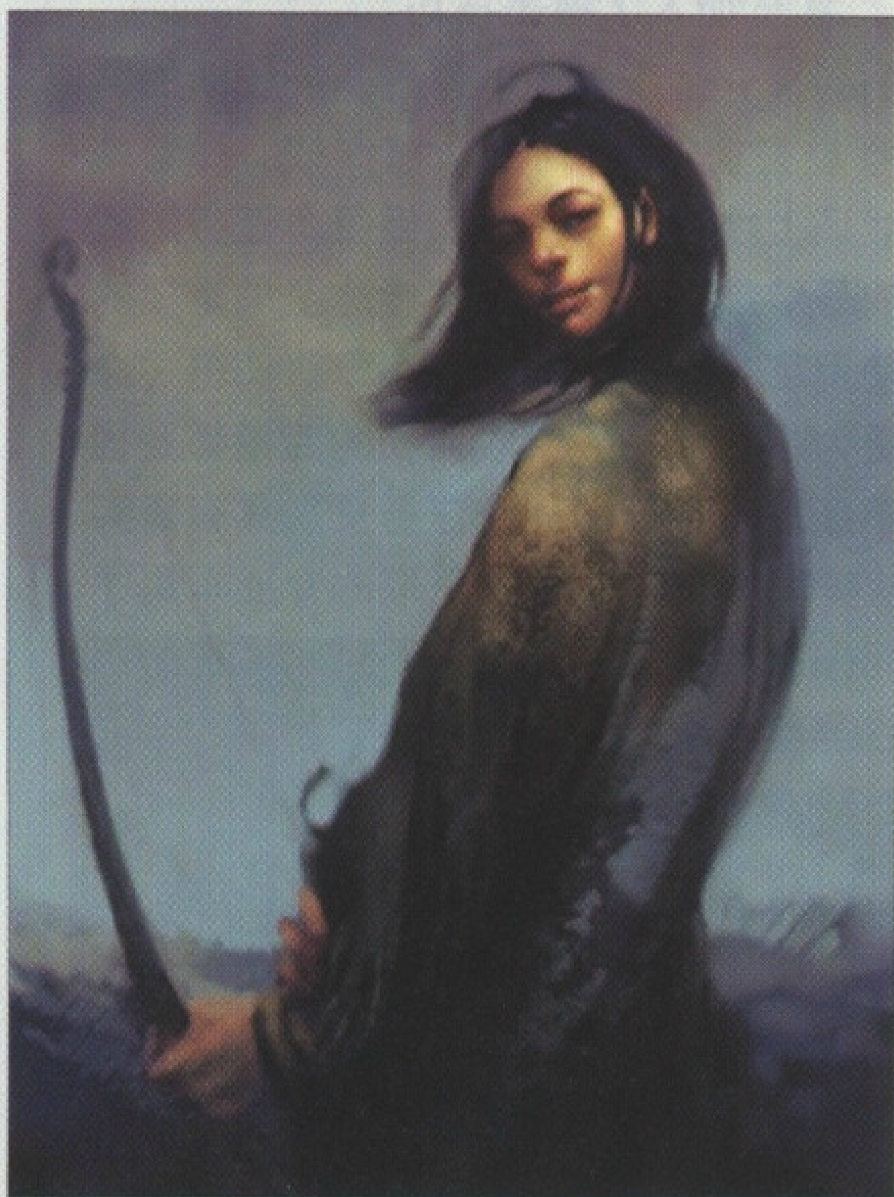
■上海 3M

类型	角色扮演
制作	Black Isle Studios
发行	Interplay
编辑期待度	♥♥♥♥

虽然近期超级大作不少，但此款游戏仍值得关注。









文明世界的最可怕的威胁终于变成事实，邪恶的力量又一次聚集起可怕的军队，它们妄图把伟大的“Ten-Towns”占为己有。大量的兽人、妖精和怪物像蝗虫一样密密麻麻地铺天盖地，它们的第一个目标将是Targos城。为了保卫家园，保卫Ten-Towns，光荣再次向勇敢无畏的英雄们发出召唤，你愿意举起手中的宝剑和盾牌，坦然面对和迎接邪恶的挑战吗？请一起进入《冰风溪谷Ⅱ》——充满剑与魔法的奇幻世界。

作为颇受好评的《冰风溪谷》的续集，黑岛小组为2代加入全新的环境任务、物品装备、魔法类型和怪物种类。《冰风溪谷Ⅱ》讲述的是发生在下一代人身上的故事，玩家将指挥一支冒险小队完成拯救Targos城的艰巨任务。从剧情结构看，《冰风溪谷Ⅱ》和前作一样都是线性发展，不过对话选项和NPC的反应还是会随着说话人的种族、结盟、职业、性别以及能力的不同而发生变化的。

和1代一样，在《冰风溪谷Ⅱ》中你不能邀请任何一名NPC加入冒险小队。你只能在游戏开始时，通过自行创建人物角色的方法来组成队伍，最多可以选择6名队员。当然，如果你觉得一个个地设置过于麻烦，也可以直接选择游戏预先设定好的角色。另外，《冰风溪谷Ⅱ》还设计了一个改进的“Heart of Fury”模式，进入该模式后，你可以把角色修炼到令人吃惊的30级，从而大大地增强游戏的重玩性。

《冰风溪谷Ⅱ》将采用BioWare公司Infinity引擎的改进版本，其强大的实力大家应该从黑岛小组其它作品中已有所了解。虽然2代的游戏舞台和前作发生在同一块土地上，但开发人员仍然为我们创造出很多新奇的场景。游戏将以Targos城为中心展开，从这里出发，冒险者可以深入黑暗的地下世界，拜访阴冷潮湿的沼泽，穿越怪物丛生的荒原……从地域规模来看，游戏将比1代更为广大。开发人员估计，玩家要花30到40个小时才能打完游戏。

《冰风溪谷Ⅱ》中将出现50种以上的新魔法，这些魔法被分成3大类，分别是德鲁依、牧师和术士，所以在学习的时候一定要注意是否与自己角色的职业相符。一些新魔法包括延时爆炸火球、平面防护、镜面反射以及威力惊人的召唤术。五花八门的魔法物品得到众多玩家的喜爱，黑岛小组对此当然不会掉以轻心。在勤劳努力的工作下，《冰风溪谷Ⅱ》中将出现大量新颖别致的魔法物品。有些物品会被放置在特定位置，有些会放在特定怪物的身上，其余的则将与随机宝物箱一起出现。由于新魔法物品的威力相当厉害，所以千万要仔细查看搜索，相信一定不会让你失望。

和1代一样，玩家同样可以往游戏中输入自己喜欢的人物肖像，这确实是一个非常有趣的功能。游戏的画面解析度将支持多种模式，大家尽可以根据需要自行选择。至于系统要求方面，最低要求暂定为PⅡ266、32M内存，推荐要求为PⅡ300和64M内存，总的看来并不算很高，只希望游戏推出时不要差得太离谱喔，呵呵。

反恐精英 零度危机

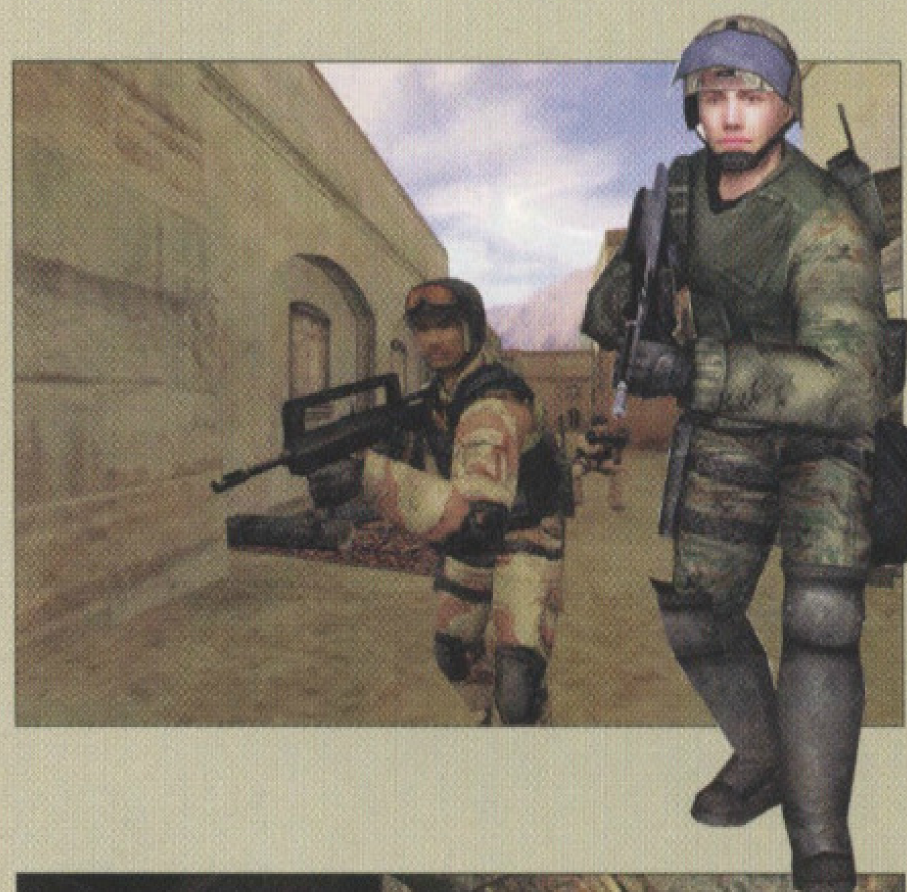
Counter-Strike:Condition Zero

■游侠创作室 回头太难

类型	动作射击
制作	Gearbox Software
发行	Sierra
编辑期待度	♥♥♥♥½

更换了制作小组的新一代CS，倒底有哪些变化？相信这也是所有CS迷们急于想要了解的吧。

游戏将由单人模式与多人模式组成。在单人游戏模式中，玩家会扮演一名富有正义感的国际反恐怖部队队长，他带领的成员是来自世界各地的军事精英，包括令恐怖分子闻风丧胆的美国海军海豹突击队、英国的SAS、俄罗斯的Spetsnaz等特种部队。单人模式有大量的训练关卡，这些训练关对于那些新手来说非常有用，通过这些训练关卡，可以指导玩家一些做队长的技巧。同时，只要你所在的团队挣到钱，就可投资于技能培训，包括武器使用、炸弹安置拆除、狙击技术甚至野营技能，训练相当于一次升级，像购置武器装备那么简单。单人模式中将加入大约30至40个全新任务以及16幅新的战图，同时，这16幅地图也适用于多人模式。这些地图跨越了当今世界6个不同的热点地区，包括南美、中东、西欧、前苏联、亚洲、美国本土。由于这款游戏由Valve设计制作，所以单人模式中将会有些任务取材于Counter-Strike中的人质援救、炸弹拆除、消灭恐怖分子等，其实，现在很多游戏都围绕这些任务开展。当然，设计者也为这款游戏加入许多新的创意，例如要求在特定地区守卫一定的时间，或不重装子弹就可击败敌人，或命中率达到游戏规定的值，由此可见，这些关卡对于传统的任务来说更有新意、更有刺激性。由于游戏对玩家完成目标的时间有严格限制，如果你不能达标，只能重新来过。



游戏拥有智能化的AI，队员并非只顾及自己的行动而不考虑别人，队员之间会对自己的处境进行详细分析，再通过通信设备跟其他成员交流战况，作出合理的决定。在进入新的区域时，他们会自动采用最有效的战术，包括火力掩护战友和扫荡战术，当然，在这种关键时刻，他们会听从玩家的指挥。

玩家可以从超过100个独特的角色中选择自己的队员，而且所有角色的轻武器、爆破、战术、意识等不同属性的分值都不同，合理选择自己的队员是成功的前提条件，毕竟玩家不是万能的，他必须通过必要的帮助才能完成任务。在玩家的队员拥有智能化AI的同时，敌人也有完善的AI系统。敌人的AI将会根据不同的关卡而有所不同，所以玩家很难捉摸到敌人下一步会做些什么。



《零度危机》将会在Counter-Strike已有武器库的基础再增加大量的新武器，例如燃烧弹、催泪瓦斯、轻型反坦克火箭炮、FA-MAS、全自动且准确度极高的冲锋枪、以色列制造的突击步枪等。另外还出现了一些更不寻常的新增武器，最令笔者期待的是暴乱防护盾，玩家既可以将盾牌放在手边利用手枪攻击，也可以举起盾牌作为防御屏障。不过，这个盾牌可能会挡住玩家的视线，而且举起盾牌时无法快速移动，不过它能阻挡大多数轻武器的火力。当然，恐怖分子的武器也加强了许多，他们拥有威力极大的炸弹，用它可以轻易捣毁房屋，用这些炸弹进行破坏活动的确令人头痛。

在视觉方面，《零度危机》中人物模型的多边形数有了大幅提升，从原先的750个上升至1250个，其画面细腻到什么程度玩家不妨自己想象一下。

老实说，游戏以其任务多样性、画面细腻、智能的AI、容易操纵而吸引大量的玩家，相信这款游戏是一款值得期待的游戏。



地球计划
Project Earth

■上海 3M

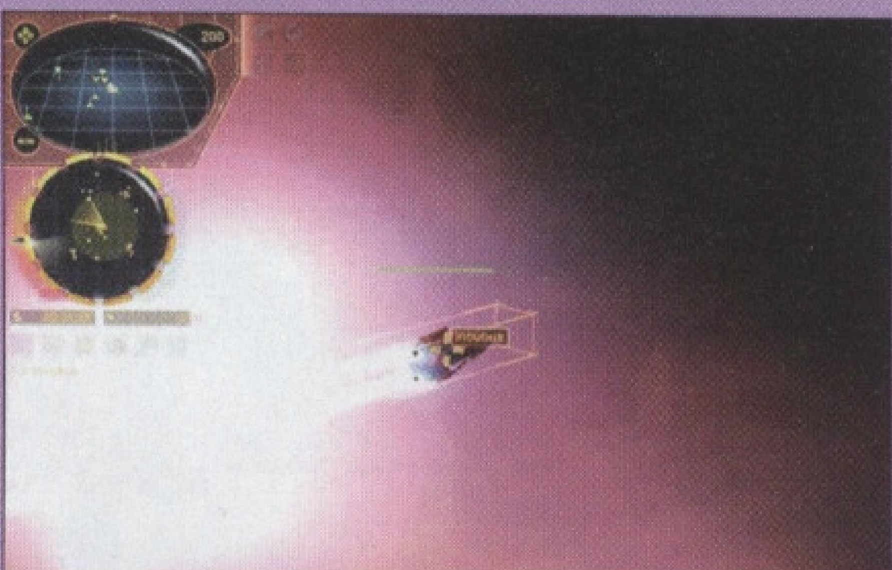
类型	即时战略
制作	Lemon Interactive
发行	DreamCatcher Interactive
编辑期待度	♥♥♥♥

看着这些精美的画面，是不是有和《家园》相似的感觉？









玩过《家园》的朋友都知道，这款游戏之所以能取得如此辉煌的成就，除了精美的画面和史诗般的情节外，对于"Z"轴的巧妙运用也是它的引人之处。现在这个特点被《地球计划》的开发小组Lemon Interactive继承下来，而且他们还决定对其进行进一步完善。虽然开发小组宣布这绝对不是一款《家园》的克隆作品，不过对喜爱Relic的游戏迷来说还是能发现两者之间有一些相似的地方。

《地球计划》发生在未来时代，当时人类已经把位于阿尔法半人马星座的一颗叫做"Cognita"的行星开发为殖民星球。在此基础上，人们又继续探索，一颗新的殖民星球被发现了，这是一颗距离更远的位于金牛星座的行星，从地球到它的直线距离为6 800万光年，一批勇敢无畏的殖民者迈出了人类有史以来最远的一步。地球派出一支由"Sundiver"组成的舰队执行此项任务，每艘飞船由人的精神力进行控制。不幸的是，在飞船前进的途中殖民者们遭遇一群外星人的拦截，一场战斗由此展开。

《地球计划》由3个种族组成，分别是人类、外星精灵族和"Vitechy"，每个种族都有不同的科技树和单位类型，但基本的单位比较相似。游戏单位主要分为攻击型和防守型，例如小巧灵活的攻击机和威力巨大但移动缓慢的巡洋舰、原地不动的防御激光塔和大家熟悉的旋转炮塔，最后要提及的是非战斗单位如资源开采船、制造工厂以及传感探测器等。

游戏任务的类型丰富多变，大多数都与战斗有关。玩家控制的巨型飞船本身就是一座移动的开采和生产工厂，所以生存下来的概率将增加许多。玩家需要生产数量合适的开采飞船，然后命令它们飞往附近的小行星上开采矿物，等有了一定的资源储备后就可以生产战斗单位和敌人展开战斗。另外，如果你想变得更加强大，你还可以开展一些科学研究工作，只有科学研究才能让你掌握更先进、威力更大的武器和科技。

为了让玩家能更加清楚地了解周围情况，游戏地图和雷达将一直显示在屏幕上。移动作战单位的方法和普通2D即时战略游戏一样，通过点击左键来选择单位和移动方向。不同之处在于"Z"轴的处理，《地球计划》可以让玩家利用转动鼠标中键来决定在空间"Z"轴上移动的远近，而且在屏幕左下角还有一个数字用来表示单位实际移动的距离。

游戏的特点之一是自动阵形的引入，只要你向手下舰队发出移动或攻击的命令，计算机都会自动为这些单位设计出最合适的阵形。举例来说，当你命令一队轻型攻击船穿越地图飞往某个地点集中，它们就会立刻排成"X"阵形；当你想派遣一队防御单位去保护某艘飞船，它们就会自动以这艘飞船为中心排成一个球形。

《地球计划》的画面制作得相当出色，不管是各式各样的行星还是变幻莫测的星云，都给人一种身处浩瀚太空的神秘感觉。飞船模型的设计也十分精美，外形构造显得新颖独特，尤为引人注目的是船身上闪着奇特金属的光泽。飞船引擎喷射的炙热火焰和太空大战的爆炸场面在强大的粒子效果作用下栩栩如生，真实感极强，简直就像亲身参与一场视听效果一流的科幻大片。



血兆 II
Blood Omen II

■上海 3M

类型	动作冒险
制作	Crystal Dynamics
发行	Eidos Interactive
编辑期待度	♥♥♥♥

制作精良且构思不落俗套，想不吸引玩家也难。

相信很多人还记得1995年推出过一部相当出色的动作作品《血兆——凯恩的遗产》吧，现在该系列的续集《血兆 II 》就要和广大玩家见面了。作为Eidos公司最新的第三人称动作冒险游戏，《血兆 II 》将把大家带入一个充满离奇变化的幻想世界。

自从邪恶吸血鬼凯恩在第一集中诅咒整个世界后已过去400年的时间了，现在，曾一度主宰Nosgoth大陆的凯恩将再次回来。然而在《血兆 II 》一开始，凯恩就被一种神秘的力量束缚住全部力量，就连那些曾经帮助统治Nosgoth大陆的吸血鬼军团也消失得无影无踪。为了复仇和恢复王国秩序，凯恩踏上了与Serafam骑士战斗的冒险之路，更重要的是，他还要重新获得掠魂者——“血兆”世界中最强大的武器。

游戏开始时，玩家所扮演的凯恩只保留最基本的技能和秘密行动的本领，随着进程的不断发展，你将逐渐重新获得被称为“黑暗礼物”的六大技能。通过打败一定级别的Boss可以马上获得对应级别的技能，例如杀死那个不停跳来跳去的家伙就可以获得垂直移动的本领，它可以让你更加方便地行动和探索游戏世界。

虽然玩家一开始只能使用2种吸血鬼的特有技能——薄雾（可以隐藏自己）和狂暴（特别的攻击手段），但这2种技能已经相当充分体现了开发小组的设计构思。游戏的开始场景是秘密潜入Nosgoth大陆的首府玛里蒂安，并要设法打开防御严密的城门，由于现在这座城市被骑士控制着，很多东西都发生了变化。骑士发现了一种古老的Glyph科技后把这种力量广泛运用在城市防卫上，各个吸血鬼部落被聚集在一起等候发落。虽然有些吸血鬼仍在进行斗争，但大多数人都已经被迫遵守新的制度。

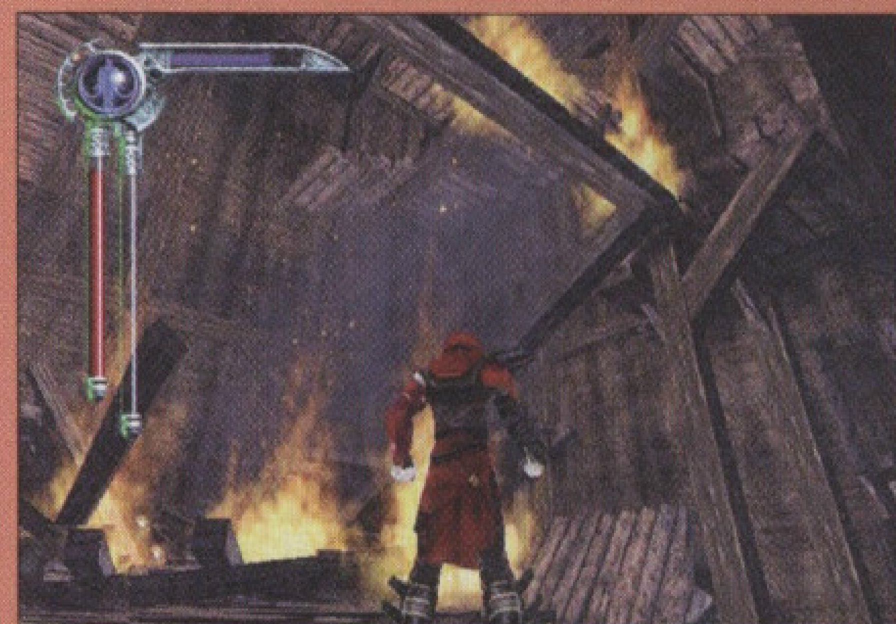




全新设计的操作界面显得简捷易用，游戏屏幕左边的两条垂直条被用来表示血槽，靠外的一条表示凯恩剩余的血量——作为一名吸血鬼凯恩可以吸食人的血液。靠里的一条表示能力最大值，当你的力量增强时该指示条将会变长，同时它也表示你能携带更多的血量。中间的球体代表当前选中的技能，虽然有两条圆环，但只有靠里的那条比较重要，它表示人们对待你的态度。当它变成黄色时，表示敌人正在搜寻你；变成红色时，表示你正处于战斗状态；变成绿色时，表示周围的NPC没有把你当成一种威胁；变成灰色时，表示你处于隐身状态。

新颖的AI系统使角色显得更加栩栩如生，凯恩的AI将和你的所做所为密切相连，如果不分青红皂白地杀死大陆上无辜的百姓，那么你将发现不管走到哪里都会受到冷遇甚至是攻击。与此相反，只要在不可避免的战斗中多动脑筋，在整个冒险旅途中你就会少碰到许多不必要的麻烦。另一个颇为独特而吸引人的特点是游戏中设计了多达50余种角色类型，从趾高气昂的贵族到神秘莫测的Serafam骑士，从老实本分的农民到老奸巨滑的走私犯和商人，从各种各样的怪物到凄惨可怜的囚犯，其种类和形象的丰富程度是动作游戏中所少见的。





开发小组的主要目的是创造一个精彩、有趣、吸引人的幻想作品，通过讲述一个曲折离奇的故事让游戏者能全身心投入角色和游戏世界之中。与同类游戏相比，《血兆 II 》拥有一个丰富多变且具有可信度的游戏世界，性格鲜明的人物、独特的战斗系统以及一个戏剧性的生动故事剧情，喜欢探索神秘世界的朋友不妨一试。

YES! 封神榜



■北京 猫眼

类型	网络动作对战游戏
制作	十千科技
发行	智冠科技
编辑期待度	♥♥♥■■

游戏的好处之一就是可以毫无限制地修改一部分文学作品。







《YES！封神榜》改变传统的剧情结构，将男主角白昊天与原著中罪恶的化身，现在是美丽纯情的狐仙公主苏妲已安排了一段浪漫的恋情。当然，原著中出现的其他人物，如贪婪好色的纣王、维护正义的姜老头，以及大家耳熟能详的赵公明、闻仲等人在游戏中也会一一出场。

在单机模式中，将以全新的剧情重新演绎《封神榜》，玩家将扮演独创角色——白昊天，进行一场壮烈史诗般的英雄救美传奇：昊天、妲己在狐仙谷是一对人人称羡的小情侣，同为昊天、妲己好朋友的纣王，为了得到妲己，不惜演出一场戏码，设下陷阱，计划令昊天死于非命，并欺骗妲己说昊天在死前将你托付给我照顾（这种说法，那个笨妲已居然也相信）……当然主角不会就这样轻易死去，接下来的故事就有待玩家自己去亲身体验了。

在《YES！封神榜》中追求胜利的目标只有一种，就是狠狠击倒对方并用力践踏他们的尸体（难道是SM？），但是过程就不只1种了，玩家可以选择"光明正大"的以多欺少，或是边打边跑的游击战术，当然了还可以索性来一场人仙大混战，不是早就有歌写道："只要开心就好"吗？

在游戏中，制作者提供了单机动作模式，以及激烈的8对8网络对战模式。

制作者十分重视角色动作的变化性与自由度的设计，除了跑、跳、攻击等动作外，还加入了连续攻击、防御、急飞和神怒技等，以丰富多变的动作组合令游戏更具趣味性。其中的神怒技更是游戏的一大特色，每位角色皆有其独特的神怒技，只要画面左上方的神怒值全满，就可发挥威力强大且魄力万分的神怒技来逆转战局。

除了单机版中主角的多种攻击招式外，还有5种五行法术，制作小组十分注重便利的操作与流畅动作的开发工作，通过灵活的动作以及绚丽的画面，将《封神演义》中那些著名的角色真实地呈现在玩家面前。玩家在网络对战模式中，可以根据自己的喜好选择不同的角色，亲身体会一把神奇的《YES！封神榜》。



倚天

Metin

■北京 孤夜醉鹰

类型	网络RPG
制作	YMIR
发行	捷三峰
编辑期待度	♥♥♥

即时语音聊天功能的加入的确是其特点之一，但一款网络游戏并非大型语音聊天室。

曾几何笑傲江湖逐鹿中原，曾几何石器千年独领风骚，现如今再看奈藩神话，使得多少英雄豪杰仗剑共闯天下。曾几何落雨飞花星星点点，曾几何双双倩影月夜绵绵，现如今把望倚天风采，又令多少痴男怨女携手再续前缘。



知道各位玩家是否还记得最早的文字MUD游戏《笑傲江湖》。《笑傲江湖》曾是网络游戏的一个辉煌。从“精忠报国”、“华山论剑”到“夕阳再现”、“血海飘香”，会不会让各位玩家又想起昔日的某种情怀，在那风风雨雨的日子里所留下的那片足迹呢？

《倚天》在国内首家推出了网络游戏实时语音聊天功能，让广大玩家能率先体验这种突破性的网上游戏交流所带来的震撼！你可以一边玩着游戏一边用语言和别人交流，由于采用了良好的分离设计，在相互交谈时不会影响游戏服务器的运行速度，保证了玩家在尽情游戏的同时还可以随意同知朋好友畅聊。

《倚天》中存在着一个非常庞大而平衡的任务系统，不同类型、不同级别的任务组合在一起，创造了丰富而复杂的《倚天》世界。当然，游戏的终极任务将是驱除恶魔“麦伽”，打破邪恶的8块魔石，这是非常艰巨而漫长的征途，不仅需要自己的勇气与努力，还需要忠诚的战友与爱人的大力支持。除此之外，《倚天》中还安排了大量随机任务，随时会有NPC向你请求帮助，完成后的报酬将会是珍贵稀有的好东西。

《倚天》还可以让你成为比“孙悟空”更厉害的变身专家！你可以变成头上长角的神气火龙马在大陆上自由驰骋；可以变成厉害的怪物去横冲直撞；也可以变成憨态可掬的大笨熊徜徉于精灵猎场，在猎人举刀的一刹那开口说话，惊得他目瞪口呆……你可以在《倚天》的世界里，为所欲为！

另外，当玩家的角色修行到一定等级时，就可以召唤出怪物来帮助自己作战。这些怪物其实就是玩家的宠物，它除了与玩家一起战斗升级外，还可以与其他玩家的宠物一较高低，这就是宠物擂台赛，不但为宠物提供了升级机会，更提供玩家下注买赢家的机会，一旦胜出，就能赢得丰厚的奖金。这种有趣的设置，相信令各位“赌王”、“赌圣”朋友垂涎欲滴了吧。P

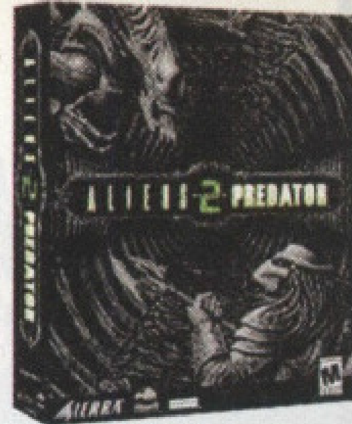








异形Ⅱ



Aliens vs Predator Ⅱ

■北京 猫眼

类型	第一人称射击
制作	Fox.VUG
发行	奥美电子
编辑期待度	♥♥♥

目前，《异形Ⅱ》已经被列为CPL的正式比赛项目之一，这在一定程度上说明其不俗的实力。



作为时下流行的FPS游戏，《异形Ⅱ》在游戏中为玩家设计了3种完全不同的种族，分别是异形、铁血战士以及人类，每一个种族都会有自己的主线剧情，围绕着这3条完全不同的主线剧情，玩家将遇到21个不同的任务。

游戏的故事发生在遥远的未来，人类在一个名为LV1201的星球上建立了一个用于进行外太空科学研究的实验室，然而有一天，LV1201实验室却与地球总部失去了通讯联系，为此，地球总部派出一支侦察小队飞往LV1201星球。侦察人员抵达后发现，在距离实验室不远处发现了另一个不知名的科学实验室正在进行培育异形的研究，并且这种培育方法是以人体为培养器。祸不单行，不久，铁血战士也在LV1201星球登陆，他们此行的目的是占领这个星球，消灭这里所有的生命。

《异形Ⅱ》使用的是最新的LithTech 2.5引擎，它能够更有效地支持32位纹理贴图和高洛德渲染等3D特效，而且对动态场面的刻画也有所增强。游戏中的3D物体将使用更多的多边形进行建模，以此来达到更为真实的游戏效果。

在《异形Ⅱ》中最多支持16人通过局域网或是Internet连线作战，同时，除了单人游戏中的3个种族可供玩家选择外，多人模式中还将增加另外3种不同外形的游戏角色让玩家挑选。

看来一场同外星生物的战斗是不可避免的了，就让《异形Ⅱ》带领我们进入对未来世界中星际战争的无尽遐想吧。P

四川省3000

■北京 猫眼石

类型	益智
制作	光谱资讯
发行	光谱资讯
编辑期待度	♥♥♥

继《声控麻将王》后，光谱再度推出麻将游戏，看来光谱已对制作此类游戏颇有心得了。



这款将在中国包括大陆、台湾省、港澳和新加坡等地发行的益智类麻将游戏，将以一种更为有趣的方式将喜爱麻将的游戏迷们带入到“四川麻将”的对战中。



在《四川省3000》中，玩家将面对近200个关卡，由一个初级菜鸟进阶为麻将狂人。制作者设计了以速度取胜的“眼明手快”对战模式、以智力取胜的“尔虞我诈”对战模式等4种游戏模式。看来，在游戏中不仅要有灵活的头脑，敏捷的动作也是获得成功必不可要的条件之一。

在游戏中，制作者共设计了4位不同实力等级的电脑对手与玩家对战，当然还有“第5位对手”可供玩家选择，那就是玩家对战模式了，玩家可以同家人朋友一起通过键盘操控的方式进行游戏，一较高低。

在《四川省3000》中，不仅将《四川省2000》中的80个关卡重新制作成3D立体形态，而且在前作的基础上，还新增了80个3D视觉关卡，这样一来，在全新的《四川省3000》中将一共拥有160个精心设计的超级关卡。怎么样，做好准备了吗？开动脑筋成为一代“四川麻将王”吧。P

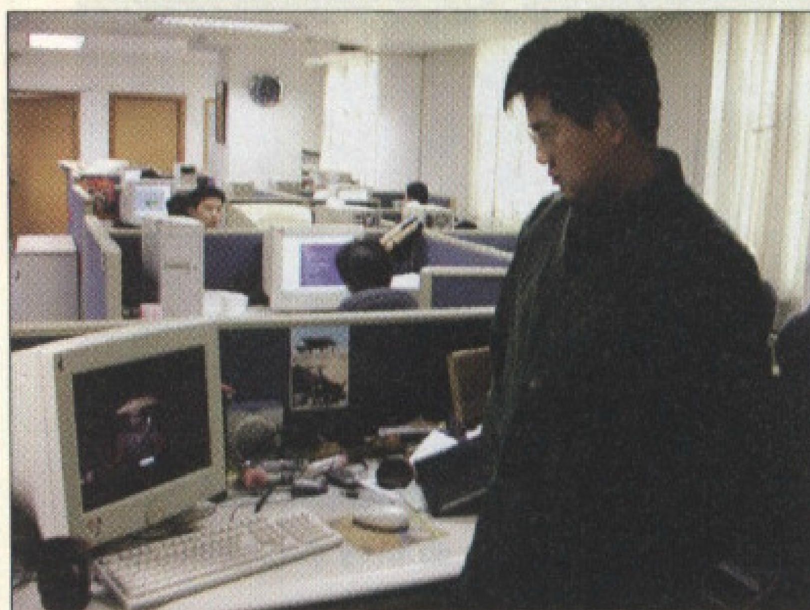
第一款走向世界的国产ARPG游戏

晶合实验室

与《秦殇》的第一次亲密接触

类型	角色扮演
制作	目标软件
发行	第三波
编辑推荐度	

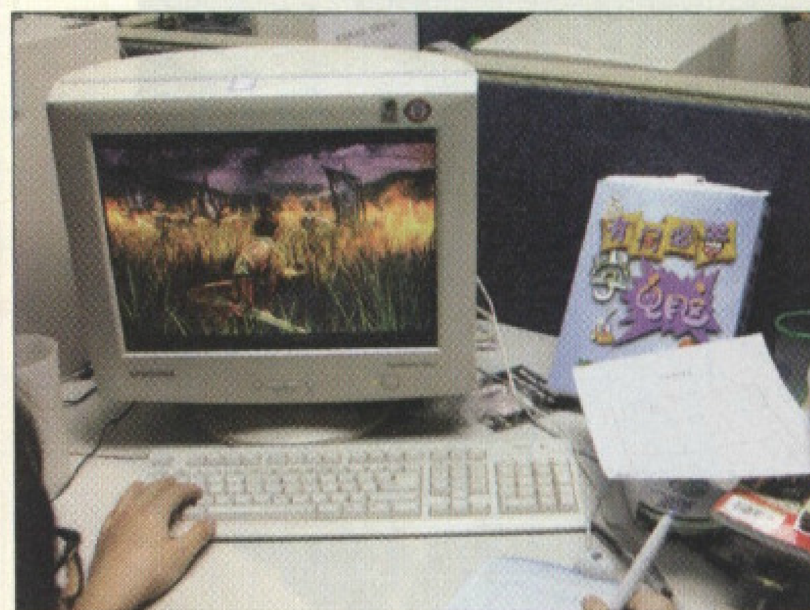
记得早在2001年的这个时候，就看到了一些《秦殇》的相关介绍，那时候《傲世三国》刚刚在海外发售并取得成功，目标软件的名声一下子变得分外响亮起来，这款还在制作中的RPG游戏也变得格外令人期待。转眼一年过去了，这期间《秦殇》再无消息，就在它将要淡出我们的记忆时，本刊编辑部接到目标软件的邀请，对即将制作完成的《秦殇》进行独家采访报道。在出发前，我们得到这样一个振奋人心的消息，在前些日子，《秦殇》已经正式和加拿大的Strategy First公司签下了海外代理的合约，这家曾经成功运作了《哥萨克》、《突袭》等知名游戏的加拿大公司将会把《秦殇》作为主打游戏带到今年5月份的E3大展上去，《秦殇》将成为继《傲世三国》之后第一个成功走向世界的国产RPG游戏。作为一款纯粹中国特色的武侠游戏，《秦殇》用什么吸引国外著名厂商的关注呢？这一趟目标之行将会解开这个秘密……


目标总经理张淳向记者演示历经3年时间开发制作的游戏《秦殇》。

基于真实历史的虚构故事背景

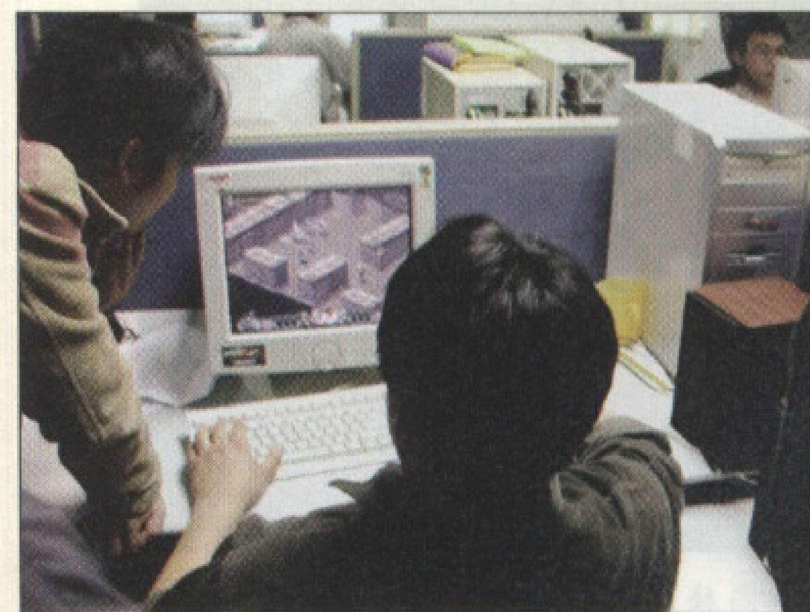
在中华五千年的灿烂历史中，有无数精彩的故事和动人的传说可以用来作为游戏创作题材，目标软件把《秦殇》的时代背景定在了中国历史上的第一个封建制王朝——秦朝，这和将在暑期上市的《轩辕剑肆》不谋而合。秦朝的创始人秦始皇嬴政是中国历史上最显赫的君王之一，他统一了诸侯纷争的战国时代，建立秦帝国。但在他死后，秦王朝在他儿子胡亥的统治下迅速走向衰落，胡亥为人荒淫无度，极其残暴，为了谋取皇位还杀害了自己的兄长扶苏。《秦殇》的制作小组从这里下手，虚构了扶苏并未被陷害杀死的情节，而是被发配北疆镇守边关。接下来的剧情大纲想必大家都能想得到，男主角扶苏作为真正的太子将要为复仇而踏上艰苦的旅程。

“王子复仇记”的故事并不能算作是很有新意，但制作小组并没有将剧情作为最大的卖点，这是记者在试玩数小时后得出的体验。作为一款国产武侠游戏，《秦殇》体现出和传统武侠游戏不一样的风格，在游戏系统和风格上，它都取得重大的突破。


制作人员正在演示片头动画。

独特的物品系统和五行属性

踏入目标软件的办公楼，市场部的MM将我们带到一台正在运行着《秦殇》的电脑面前，一瞥之下，记者立刻就被屏幕上非常精细的画面给吸引住，只见一名武士正带领着几名男女和数个兵卒缠斗着。虽然以前曾经看过相关的图片，但毕竟比不上这运动画面所带来的视觉冲击。游戏的画面风格透露出一种古朴的文化气息，据说为此策划人员不仅参考了众多的秦国历史资料，而且还亲往西北秦都进行实地考察，游戏的地图真实再


心痒难忍的记者在一边观看。


在始皇陵中的战斗，这里机关重重。


除掉危害百姓的异兽。


女主角之一的淳于秋施展大面积的杀伤法术。


术士可以召唤出老虎帮助作战。


正在与扶苏战斗的是什么怪物呢？


游戏中丰富多彩的兵器设定。

现了大秦帝国当时的版图，并根据史料拟真出超过100个独立的场景，包括了当时的城市、村镇以及野外、山洞等，古秦朝那种苍茫的气魄通过画面表现呼之欲出。不过坐在电脑前面的制作人员并没有让记者对游戏画面作更多的观察——也许他们对这样每天都要面对的画面早习以为常，所以他兴致勃勃地开始向记者介绍起游戏中的五行属性系统来。

五行是中国传统文化中非常著名的一种概念，古中国的哲学家们认为世界由金、木、水、火、土5种基本元素组成。5种属性之间有着独特的相生相克关系。作为一款武侠游戏，制作小组将此概念灌输到武器道具系统与战斗系统中。所有的敌人都分别归属于这5种属性的一种，而我方使用的武器和魔法也不例外，如果满足属性“相克”的关系，那么在攻击敌人时就会取得事半功倍的效果。创作人员向我们演示了一个片断，当攻击一个带有木属性的敌人时，使用带有金属性的武器比起其它武器来说获得了更强大的杀伤力。

“除‘相克’以外，在武器和防具中还存在着‘相生’关系”，制作人员指着屏幕继续解说道。这是本游戏另外一个重要的概念，在游戏中许多武器都有隐藏属性，虽然一开始看起来这件道具也许平平无奇，但如果激活隐藏属性，那么就很可能变成一件非常出色的道具。隐藏属性应该怎么激活呢？每件武器防具上都可以镶嵌宝石，宝石也有属性，如果正好遇上属性是“相生”的宝石，那么武器的隐藏属性就可能被激发出来。制作人员一边解说，一边在屏幕上演示，这时我们观察到每个角色身上都可以装备大量的武器防具，从头盔到左右手、腰带等一共可装备10件道具，这在国外的游戏中也很少见。不要担心得到的物品不够多，几乎每一件道具都可作为打造原料，两样物品放在一起就可以打造出一件新的物品来，这个设计非常像《幽城幻剑录》中的合成炼化。

博采众家的战斗系统

知道这两个游戏中的重要概念，记者对《秦殇》的了解也更加深入。看着屏幕上的战斗，记者有些心痒难耐，如果不能亲自操作一下是不能得到更加直观的理解的。制作人员欣然起身让位于我，并在旁边给予我指点。记者接手时剧情的发生地点在刘邦营地外，主角们需要前往秦皇陵去，但为了破掉秦皇陵的机关而必须找刘邦帮忙。在进入刘邦营地时被卫兵拦住，这时记者惊讶地发现，和卫兵对话时每一轮对话回答都出现多种选择，就像《博德之门》和《辐射》里面一样，选择不同的回答则会导致不同的后果，如果礼貌地回答就可以直接进入营地里，但如果选择傲慢的态度，那么就会和卫兵发生冲突，一路打进营地里去。记者发现，在路上和许多NPC对话都会发生支线剧情，可以接到一些小任务，据制作人员透露，这样的小任务在游戏中共有100多个！有些任务之间还相互有关联，有的要经历大半个游戏后才能得到解决。这一设计和《辐射》这样的游戏也非常相似，玩家在游戏中基本上不怕没有事做，游戏的可玩性得到大幅度提高。

接下来是战斗，一开始记者十分担心战斗时的操控性，因为我方同时有5名成员参加战斗，而且战斗又采用和《暗黑破坏神》一样的ARPG方式，如果战斗一开始就冲上去打得一团混乱，那将会让我对游戏的好感度大减，事实证明我的操心是多余的。我方可以操纵的角色一共有5种类型，他们分别是：游侠、力士、刺客、术士与巫师。每位都拥有不同的技能或法术，擅长


男主角扶苏，充满成熟男性的魅力。

使用不同的独特武器，如果招募到4名伙伴，加上配合默契就会发挥出极大的威力。在战斗中制作小组突出了一个“战斗有序性”的基本原则，所有角色同时投入战斗，每个人都可以施展左右手两种战斗技能，而且在战斗中可以随时按下空格键暂停然后进行部署，在恢复战斗时也不会陷于混战中。怎么样？这很像《博德之门》的战斗特点吧。另外，在战斗中有大量的热键供玩家在队员和技能施展上进行切换，比如说，按1～5键就可自由切换操纵5名不同的队员。当然，如果在联网模式下，就是其他的玩家每个人操纵一个角色了。

必须承认，战斗系统是游戏最大的卖点之一，之前的道具合成系统、五行相克系统都是基于战斗系统之上建立的。和其它武侠游戏不一样的是，《秦殇》把重点放在战斗和高自由度的分支任务上，对于儿女私情的描写反而显得并不那么突出。目标软件的总经理张淳说：“感情描写对《秦殇》来说并不是主要的，虽然游戏中不缺乏这方面的内容。”事实上看游戏的人物设定已经可以预料到这一点，男主角扶苏已经33岁，要再描写三角恋爱，的确不如主角是20左右的少年来得更加吸引人。记者个人较为赞赏这样的设定，毕竟现在的武侠游戏中三角或者多角恋爱已变成必不可少的俗套，如果没有更加高明的煽情手段，那很有可能因弄巧成拙而让玩家反感。

可以说，《秦殇》作为一款国产武侠游戏，在设计过程中借鉴了大量欧美经典RPG游戏的成功之处，并没有沿着传统的武侠游戏设计模式来进行，再辅以自己基于传统文化上的创新，充满了历史的凝重感，游戏显得更为大气磅礴，受到国外代理商的青睐也是理所当然。

白玉微暇

在数小时的试玩中，记者经历了一场酣畅淋漓的大战，那就是在始皇陵中大战机关兽。总的来说感觉很好，几乎让我流连忘返。但在这个过程中也有一个缺陷令记者颇觉遗憾，那就是游戏中的配音。为了符合大作的身份，制作小组请来专业的配音演员为游戏配上语音，虽然配音演员们的普通话字正腔圆无可挑剔，但放到游戏中却总让人感到缺少点什么，那就是更像朗读台词而不是游戏中的角色自己所发出的声音。事实上，制作小组的成员们为了这个瓶颈也煞费苦心，甚至想到自己来配音，但效果终究不能尽如人意。

目前，由于游戏还没有制作完成，多多少少还存在一些BUG，不过创作人员们许诺会在短期内全部修正完成，在游戏上市时奉献给玩家的将会是一款品质优秀的精品。

到目前为止，目标软件的《秦殇》已经制作了3年，三年磨一剑，它代表着目标真正的制作实力，也寄托了国产游戏再一次在世界上扬眉吐气的希望。本刊将会持续关注该游戏，并带给玩家们更多更详实的独家报道。P




游戏中有各种天气变化，比如下雪。


野外遭遇土匪，一场大战。


女主角赵茜，是一个猎户。

清新可爱，充满乐趣的日式RPG典型作品——

双星物语

■北京 ZERO GUNNER



总评 88


令人赏心悦目的画面，简单明了的剧情；高自由度的前进路线和充满乐趣的战斗，都令人有想要持续玩下去的欲望。


等级上限限制了游戏的耐玩度；虽然游戏中两个主角同时行动，但却没有设计连线功能，令人遗憾。

制作	Falcom
发行	新天地
载体	CD x 1
类型	动作角色扮演
语言	简体中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■

不知Falcom在制作《双星物语》时是怎么想的，但现在看来，当时充满他们脑海的大概就是“我要革命”这几个大字吧。提起Falcom来，一般人想到的都是《英雄传说》和《伊苏》系列。比如他们最近推出的《永远的伊苏》，在迷宫里依靠冲撞来打击敌人的动作RPG游戏，虽然很不错，但也仍然有“没有变化”、“不思进取”的负面评论存在。没有了创新意识的制作公司前景是难以想象的，而对于有着21年制作游戏历史的Falcom来说，现在似乎也到了变革的时候了。要使整个游戏令人耳目一新，同时又要继承发扬以往优秀RPG游戏的特点，这个将传统和创新绝妙地结合在一起的就是《双星物语》——甫一问世就大受好评的2001年Falcom的“完全新作”。

通过吃掉食物来提高能力

新奇有趣的升级系统

《双星物语》没有前作，可说是完全独立的一款作品。游戏以浮游大陆“阿鲁杰斯”为舞台，描绘了两位主人公——少年布库尔、少女皮皮洛充满奇幻色彩的冒险故事。为了夺回被神秘的蒙面人夺去的6尊石像，两人以地处浮游大陆中心部的布克村为根据地，向分布于大陆各处形形色色的迷宫发起了挑战。

高度自由的系统从一开始就展示了游戏的不同之处：布库尔和皮皮洛一走出村子，就会切换到展现阿鲁杰斯大陆全景的地图画面。如果是一款普通的动作RPG，就会有人告诉你最初应当前往的地点，即由游戏系统引导玩家的攻略过程。然而在《双星物语》中，是完全没有此类对剧情进展的提示的，玩家可以像在游乐园游览时那样，随意前往自己想去的地方。这种源自初代《塞尔达传说》的高自由度游戏系统，正是《双星物语》最具魅力的特色之一。

在游戏的初始阶段，玩家只能在迷宫的入口处附近转悠，如果想进入更深处，则必须让主人公打倒敌人，吃掉敌人留下的食物来获取经验值并升级。看起来这与传统的RPG升级系统并没什么实质上的区别，不过，实际上这种升级方式还存在着一些别致的设定：10个相同的初级食物可换取1个更高级的食物，所得经验值增高1.5倍！于是乎整个系统就灵活了起来：得到了食物是吃还是不吃呢，这样想就觉得十分有趣了。除了打倒敌人之外，玩家也可从诸如宝箱等各种各样的途径来获得提升经验值的食物。于是在打穿一个迷宫之后，主人公的背包总是被饭团撑得满满的，与著名的ARPG游戏《暗黑破坏神》相比，游戏充满了一种清新风格的另类幽默。本作独创性升级系统的另一特点是：食物还肩负着恢复体力的重任。为了能在战斗中迅速恢复，游戏提供了多达12个装备空格，分别对应键盘上的F1~F12键。玩家虽然是操纵着可爱的人物与可爱的敌人战斗，但其激烈程度决不在《暗黑破坏神》之下，稍不留神就会错过恢复的时机而死于非命。需要注意的是，在与魔王的战斗中只能使用放在12个装备格里的物品，这对增加游戏难度起到了一定的影响。


片头动画，与游戏一样充满着清爽的味道。



在迷宫深处会发生各种各样的剧情，有些是非常搞笑的。



游戏自由度很高，主人公一开始就可以自由前往地图各处。



一口气打穿地形复杂的迷宫!

《双星物语》的游戏过程中，几乎没有什么固定章节或情节的限制，各种谜题也相当简单。玩家只需悠闲地往来于各个地点之间，就可推动故事的发展了。游戏中的每个迷宫都有多个入口，根据不同的入口会有各自不同的复杂构造。以西南侧的迷宫“巴威尔花园”为例，分别有LV01、LV13、LV20、LV30共4个入口，而LV01的终点处是个LV05的入口，必须先在LV01的区域内提升5级才能进入。也就是说，玩家能进入的地方是由主人公所达到的级别来决定的。

由于每个迷宫都是如此，总体的道路分支数量是非常惊人的，如果不及时地做些笔记，很容易出现“咦，然后该去哪儿了？”的疑问。所以建议大家最好将每个入口石板上的LV都记录下来，攻关时就会方便多了。随着级别的上升，可前往的迷宫数目也逐渐增加，理论上主人公的级别有多高，就会有相应种类的迷宫变化。而不断冲过一个个新出现的迷宫时，其爽快感真是无可言喻。除了游戏主线迷宫之外，在《双星物语》的世界里还有很多隐藏的迷宫支路。比如村中传言的四大巨龙迷宫，以及在游戏后期会开辟的四大梦幻迷宫，需要拿到钥匙才能打开的四大达人迷宫。这些隐藏迷宫的加入，也使得游戏内容变得更加丰富。不过令人疑惑的是，有些迷宫标明推荐等级31级才能进入，而游戏中最高才能升到30级，而且就算通关后第二次再玩时，等级限制仍然是30级。这样的设定让游戏的魅力下降了不少，真希望Falcom能把等级限制取消或者把限制设得高点也好。

充满紧张感和爽快感的战斗场面



到酒吧去用食物和克莱蒂进行交换，这也是游戏中经常要进行的步骤。



在战斗中，人物头上会时不时弹出对话泡泡，非常有趣。

在可称为动作RPG核心部分的战斗场面上，《双星物语》做到了接近于无可挑剔的地步。从游戏中盘以后，战斗的感觉与其说是动作RPG，不如说更像是一个射击游戏：在广阔的迷宫中纵横驰骋、将大群敌人一击毙命，在追求更刺激的爽快感之余，也继承了《伊苏》系列引以为傲的明快风格。

如前所述，即使是同一迷宫，根据玩家的级别不同，其内部构造、出现的敌人和陷阱机关等也会发生变化，让玩家在攻关过程中能始终保持新鲜感。战斗方面的操作也不算复杂，一般情况下只需连击鼠标右键就可进行攻击。然而这种简单的操作方式背后却孕育着无穷的变化呢，只要抓住了正确的攻击时机，就可将敌人击昏并打飞到天上。接下来还可进行连击，连续命中敌人5次以上还可获得一次施展必杀技的机会，按住右键后还可发出“蓄力攻击”……随着游戏的进行，还会逐渐增加二人合体蓄力攻击，二人+宠物合体蓄力攻击等华丽的技巧，无论画面效果还是威力都相当惊人！这种简单、复杂相得益彰的操作方式，和当年迷倒众生的《超级马里奥》有异曲同工之妙，简单的操作演绎出无穷的乐趣，这也是《双星物语》让人叫绝之处。

此外，在游戏过程中还会得到各种“魔石”。将其装备后，不但皮皮洛能使用魔石中封入的附带属性效果的属性魔法，连波库鲁也能使用部分魔法攻击。特别是属性魔法，不但具有类似火、水之类的属性效果，攻击范围也十分广阔，极具实用价值。善用各种属性魔法，就可轻松地将敌人打倒，更增添了游戏的乐趣。当然，敌人也不都是软柿子，而是有着各自不同属性的，这就需要玩家根据不同的情况迅速切换所使用的魔石。

最后要说的是，《双星物语》是款不论什么人都可乐在其中的动作RPG。由于没有艰深的谜题或剧情，即使小孩子也可痛快地玩；而各种复杂的机关、庞大多样的迷宫，又能令RPG老鸟也获得充分满足。在清新亮丽的画风下营造出的冒险世界更是让人着迷，这是款值得向所有动作游戏及RPG游戏爱好者推荐的作品。P

GLOBAL 挑战反恐精英 评FPS新秀《全球行动》



总评 83


丰富多彩的武器种类，对团队配合的要求更高。操作设定对于CS的玩家来说非常容易上手。


对机器配置的要求太高，但画面素质并没有相应得到飞跃。在中文Win9X中还能发生游戏中无法改变键位设定的情况。

- 制作 Barking Dog
- 发行 电子艺界
- 载体 CD×1
- 类型 第一人称射南击
- 语言 英文
- 环境 Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■


在游戏开始可以选择扮演六种职业不同的角色。

■贵州 yago

《反恐精英》玩了两年多，终于看到了一款可以媲美它的作品，这就是由Barking Dog公司开发的《全球行动》。和CS一样，该游戏也以扮演特种部队打击恐怖活动为背景，两款作品都没有太多的主线剧情，强调完成任务的战斗成为唯一重点。《全球行动》把总共13个独立任务排序放入单人模式中供玩家逐次完成，任务内容包括排爆、护送、截击、暗杀、破坏等，很像即将推出的《反恐精英——零度危机》。

《全球行动》中玩家在单人模式下开始只能选择扮演特种部队一方，完成全部13个任务后才能扮演匪徒以不同角度重新执行这些任务。进入游戏，会出现玩家选择扮演队员的画面，每方都包含6种角色，角色之间的分工相当详细，不像CS中的警匪角色只是外形有所变化而已。《全球行动》中的6种角色分别为：爆破专家（标志为一团火焰）、机枪手（标志为一排子弹）、突击者（标志为降落伞）、侦察兵（标志为望远镜）、医生（标志为红十字）和狙击手（标志为十字准星），进入游戏后玩家必须先选择角色才能进入装备购买菜单，在战斗中也可预先指定下次复活时扮演的角色。6位角色的分工大家应该一目了然，他们的特长是无法借助更换武器来实现替换的。注意，从这里就可以直接看出，《全球行动》将是一款注重团队战斗的游戏，这一点将在后面着重谈到。

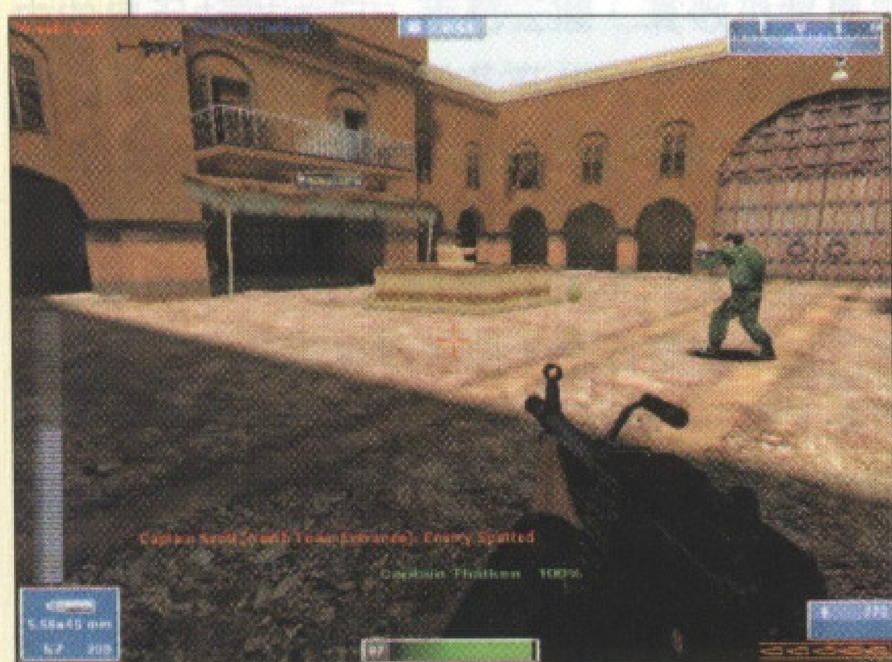


武器设定向来是FPS游戏的重头戏，从初步体验来看，不管在武器的数量还是自行组装的可能性上，《全球行动》都超越了《反恐精英》。人物装备分为主要武器、次要武器、自卫武器、手雷和辅助装备5类，这种设定很容易让人想起《三角洲特种部队》系列。主要武器包括了6种型号的自动步枪，但机枪手改为拥有4种机关枪，狙击手改为拥有4种狙击步枪，爆破专家的主要武器仅能选择69A1式6发榴弹枪，侦察兵则没有主要武器；次要武器有6种冲锋枪，机枪手和爆破专家改为4种霰弹枪，医生和狙击手都无法携带次要武器；自卫武器为8种手枪，所有角色均可选择装备；手雷有烟雾、闪光、碎片、毒气4类，也是每位角色都能携带，爆破专家最多可带3枚手雷，而医生只能带1枚；辅助装备有夜视仪、毒气面具和热像仪，突击者可装备LAW火箭筒，爆破专家可购买C4定时炸弹及遥控引爆器。3类武器中有不少都能选购额外配件，如瞄准镜、加长弹匣或消音器，这些小玩艺在特殊情况下非常重要，不过关键还得看玩家的资金是否充足。另外，护甲也分为轻（L）、中（M）、重（H）3种，价格依次提升。

也许是因为习惯了CS的画面，刚开始进入第一关墨西哥之役时感觉比较粗糙，但连过几关后居然就没了这种感觉，特别是南极洲那关堪称精美绝仑，不知道是否由于地图绘制的差别问题。战斗中人物四肢动作自然，枪口喷焰与爆炸火光都给人留下深刻印象，毙敌效果提示和CS非常相似，杀人者和被杀者之间有武器图标，头部射击也可一枪毙命。音效方面，《全球行动》也完全能与CS平分秋色，武器射击时的沉闷巨响和队员之间的语音交流绝对让拥有环绕音效的朋友大呼痛快，游戏内置了预设语音命令，玩家按Z键后可以以数字键选择发送普通命令、特殊命令、报告和答复4类共计24种语音对话，如呼叫医生前来救护就是第1类普通命令中的第5项，一口气按下就是Z、1、5。


在行动中前方目标会以绿色图标显示。

经过整整3个晚上的测试，笔者个人感觉《全球行动》对团队整体配合的要求更为突出。首先，游戏中首次出现医疗救护概念，相信这对很多玩家来说非常新鲜。战斗中如果中弹太多，屏幕下方的绿色HP条耗尽后玩家扮演的角色就会倒地挣扎，此时可迅速按Z、1、5呼叫己方医生，如果医生能即时赶到给你注射一针，这名角色就能爬起来拾起武器继续战斗。但等待医生救援时，HP条右端会有灰色条逐步向左扩大，也就意味着最高HP值在渐渐减少，当HP值减少为零时玩家就只能被自动传送到投入点重新复活。等待医生时间越长，治疗后恢复的HP值就越低，但却可以避免再花钱购买武器装备。不过战斗激烈时，医生和接受治疗的角色都要冒相当大的风险，很多情况下往往会看见医生和病人一同倒在血泊中，悲惨壮烈至极。但如果队伍中有两名以上的医生则可以交替治疗倒下队员，进攻势头也能稳步向前推进，更何况医生本身也可装备自动步枪和手雷，战斗力不容小视。虽然游戏中玩家如牺牲可随时重新复活，但重新复活通常会给敌人以可乘之机，拉锯战中白白浪费时间，限定时间一到就只能无功而返。最后要多句嘴，看到地上挣扎翻滚的敌人伤兵，虽然无法再向他们射击，但却忍不住想起目前流行的CS鞭尸者们，也许这帮家伙能够在《全球行动》中找到更多乐趣?

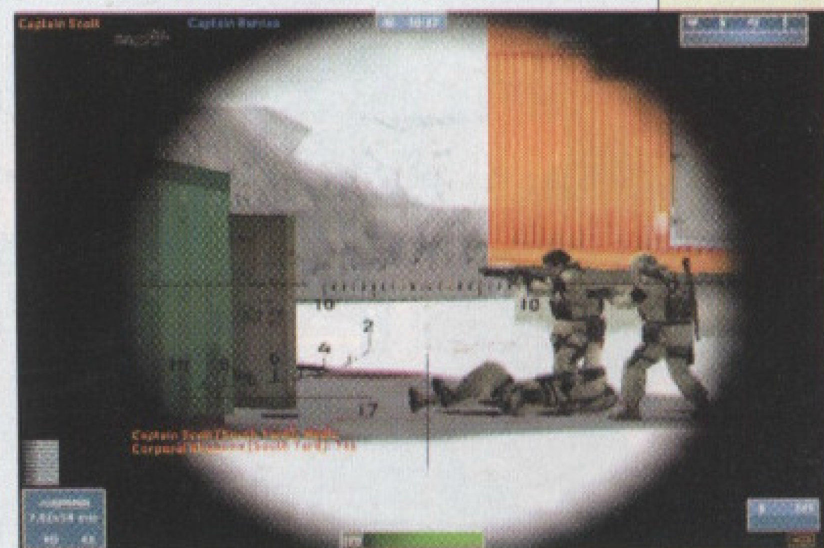

游戏第一关，配合队友完成任务。


游戏中枪械的设计比CS更为真实，多数武器的后座力都很大。

另外，游戏特别强调了武器的真实性，游戏中大部分枪械在射击时的后座力都很大，自动武器类如果扣紧扳机不放，等弹匣打光时枪口也差不多快对着头顶的天空了。低档狙击步枪每射一发后都会中断瞄准镜模式，切换到正常模式下拉栓上弹后才能重新恢复瞄准模式。抛出手雷也需要蓄满加力槽才能丢到远处，以上这些因素都注定了孤胆英雄们在《全球行动》中讨不了什么好处，只有多人配合才能共同推进，如果没有爆破专家扫清死角、侦察兵判定敌方位、机枪手压制群敌、狙击手殿后押阵、医生提供救护、突击者确保行进间火力支援，打击恐怖分子的战斗最后就会沦落为散兵游勇们的个人决斗。但从整体的游戏节奏来看，《全球行动》并没有带给玩家类似于CS般畅快淋漓的感觉，但对于战术的运用以及团队、职能方面的配合比CS则更为偏重。

战斗中玩家除拾取地上伤亡者丢落的武器外无法中途更换装备，只有复活时可重新购买武器，在等待复活的十几秒钟内还可以己方队友的视角观看地图或战况。另外，受伤倒地的玩家只能看到自己附近的情况，不像CS中阵亡者可随意查看战场并向队友透露敌情。游戏键位设定和其他FPS作品大同小异，但不知是什么原因在功能选项中自行定义键位总是无法成功，只有到安装路径的Profile目录中去改CFG文件。

游戏运行的最低配置为PⅢ 500加128兆内存，800兆硬盘及16M显存3D加速卡，如果想要更流畅的效果或在多人模式下平稳运行，以上指标大概还得再提高一两个档次。多人模式支持局域网和因特网联机模式，还可针对ISDN、ADSL甚至T1线路提供优化。在笔者的机器（PⅢ 733/128兆内存/GeForce2MX）上有时仍可见到画面丢帧，战斗激烈时人物跑动会出现闪烁。AI方面也并非十全十美，偶尔可见有人抵住半边门进不去也退不出的尴尬情况，甚至敌人、队友有时并不会主动攻击，显得较为呆滞。总的来说，这是本年度中非常值得认真把玩的一款FPS游戏，如果不是硬件要求过高，游戏节奏略慢、AI偏低，我们完全可以期待它取代《反恐精英》成为网络团队射击的中流砥柱。


在狙击模式下观看队友的行动。

少年曾经沧海 使命创造命运

我看《龙狼传—



总评 82

支线任务设计丰富而有乐趣，实时演算的战斗画面相当华丽，武将技的设计也使得战斗中充满了变化。

战斗过程有些过于拖沓，游戏对系统配置的要求太高，一些细节上的Bug没有仔细的清除。

制作	Z-SOFT
发行	智冠电子
载体	CD x 5
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■

【剧情】回溯历史 覆雨翻云

在偶然的际遇里回溯古老的时光，与历史上的风云人物交拜结识，以书本上的点滴知识，在过去的时空里神机妙算、翻云覆雨，成为推动历史的中心人物。像这样的剧情在今天显然有点老套，抛开多如牛毛的影视作品，单论游戏作品就已不胜枚举了，远有《轩辕圣战录》，近有《时空侠影》和《寻秦记》等。而智冠新近推出的《龙狼传——破凰之路》也是此类的剧情设定。

一个有中国血统的日本学生，在毕业旅行途中被一条金黄色的巨龙带到了一千多年前的古战场，正值刘备大军在新野与曹军激战之时，他为徐庶及妹妹莲花所救，被惊为具有“天命之相”的人，从而接替徐庶成为刘备的“龙之军师”，不久便声名远播功震四野。为了能在这个战乱的年代生存下去，和心爱的人一起回到未来的家园，他被动地卷入一场势力倾轧的漩涡中，一个以毁灭为目的的可怕思想让他失去了自我，能够救他的唯有他自已的“天命之相”……



选择菜单里精美而又气势十足的龙形。

【任务】枝节交错 时不宜失

围绕三国题材创作的游戏，往往以战争为主题，因为那个三足鼎立的战乱年代最适合战略的体现了，而以三国为题材的角色游戏真是少之又少。《龙狼传——破凰之路》与其它的角色游戏又有所不同，它除了一条明晰的主线外，还加入更多的事件和线索，这些分支的事件都是有严格条件制约的。

某些分支事件只能在一定的时间段内触发，一旦时间错过这个事件就会永久地关闭。如第二章中替客商寻找货物的分支，必须在与关羽第一次对话后，在与关羽对战之前在东城门外触发，而之后的事件也是相关联的，找货物、往襄阳路上偷听强盗谈话、襄阳商人托货护送、再遇强盗等，之间的线索缺一不可。除分支事件外，游戏中还设置了大量的NPC与玩家发生交互对话。一种是问答题的方式，由玩家回答三国中的人物、事件等各样问题；另一种是自述形式，由NPC介绍三国中的风土人情，饮食习俗。游戏中大量的终级装备、道具、阵法卷轴大都通过这些分支剧情得到，像刘备的雌雄双剑、广陵散、青龙九鼎阵卷等。NPC的对话中包含的知识面非常之广，从税捐征兵到饮食菜蔬、从兵器煅造到医药针灸、从钱币金石到棋词乐赋，间或还有人谈及三国群雄势力分割，时政新闻等，使游戏不再是战斗、升级、对话的积木，有一种历史的凝重感，让玩家感觉到强烈的时代气息。



无心闯入这动乱的年代，
两个中学生将如何面对他们的未来？



—破凰之路》

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

【画面】动静结合 美中不足

在九八年上市的《风云之天下会》中，我们已领教过谜像视觉的美工实力，之后的《浣花洗剑录》在美工上又见长进，篇头的动画大气恢弘，游戏的设定也屡见创意，让我们意识到制作小组在不断地成长和成熟。《龙狼传——破凰之路》的游戏场景都是2D绘制的，根据区域不同展现出不同的色调和风格，战斗采用智冠北京研发中心自制的D3D实时演算系统，战斗场景和招式攻防都是实时演算而成，动态光影效果使战斗场面更加华丽多彩，这也是游戏中技术含量较大的地方。单就静态画面来讲，有上乘制作的风范，但在战斗的动画场面上又有粗糙之感，贴图和材质的运用还不到家，纹理不够细腻，边角和锯齿严重，影响了整体的图像品质。还有就是图像的压缩技术有待提高，主线的剧情并不是很长，庞大的数据有八成以上用于地图和动画的存储，5CD的容量倒进硬盘有3.3G之多，真有点匪夷所思。在笔者PⅢ900，256MB RAM的机器上跑动起来也是慢动作的太空步，真不知在配置稍低点的机器上会是什么样子。



战斗中使用不同的队列和阵法，会使攻击效果产生巨大的差异。

【战斗】施计排阵 变化多端

游戏的战斗采用半即时制，由AT时间槽决定每回合的发招时间，这是目前角色游戏普遍采用的形式，玩家也可以随时点击状态栏进行调整，这样对付一些小角色就不用亲力亲为了。

由于使用武器的不同，给攻击带来不同的属性，攻击属性大致可分斩、射、刺。相对于被攻击的耐性又有耐斩、耐射和耐刺。游戏中的每位武将还有独特的武将技，这些武将技在战场上能发挥天崩地裂般的威力，在适当的时机施展往往会产生一击必杀的效果。除此之外每位将士还有花样繁多的计谋，再辅以阵法，使战场上更加变化多端。从战斗上可以想见设计者费了很大的心思，力图表现战场的多样性，不再是一刀一剑的回合战斗，也不再是单纯的吃药比赛，不讲究战术的话肯定会一败涂地。整部游戏的过程中，玩家大致有五成的时间是花费在这些初看还有点趣味、玩久了又有点厌的招式动画上面，设计者若能体谅玩家的心情，有将动画关闭的设定就好了。毕竟战斗的动画再绚烂漂亮，看过100遍之后也会觉得无聊，更何况3D场景和动作的生成会占用太多的内存和时间，使战斗过于拖沓冗长。



庞大的数据量使角色的动作非常缓慢，影响了游戏的节奏和快感。

除此之外它的不足之处也有很多，材质压缩技术上的不成熟使游戏容量过于庞大，大幅的地图也占用了太多的电脑资源，人物动作缓慢，在战斗中也时有延迟现象。还有游戏中的Bug也不少，如与伍真对战时会造成死机，在某些战斗中莲花会出现绝招错乱的现象。并且这部游戏在平台的适应性上也有些问题，在某些XP或2000平台上不能正常地进入游戏，这都是需要改进的地方。

《龙狼传——破凰之路》仍是智冠出品的一部“断章”式的游戏（他们改编的游戏好像没有一部是一次出全的），希望在下一部中会减少CD的数量，增加剧情的含量，提高游戏的质量。P



最终之战，志狼等人大战司马仲达。

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。

适应人群： 适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。

适应人群： 任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专家级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

适应人群： 只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

研究级

大众软件游戏分级 POPSOFT 研究级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。

适应人群： 只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

编辑导语

Cross即贪玩又爱玩，最近一段时间迷上了逛“地牢”，伙同Say、Suki、Cooper、Jin、Fly等众位英雄，在各种各样的“地牢”中奔跑、厮杀、寻觅、探索、围攻和被围攻，这就是由Gas Powered Games打造的《地牢围攻》(Dungeon Siege)。早在这个游戏发布之前，就听说它是个与《暗黑破坏神》不相上下的ARPG，对于这种类型的游戏，Cross向来是不会放过的，一试之下，果然感觉颇佳。就Cross的个人感受来说，它在一些方面已经超过了《暗黑破坏神Ⅱ》。比如在画面上，全3D的游戏图像引擎不仅可以实现360度旋转和远近缩放，还可以使游戏的场景活跃在多个层面上——会有好多可以让人“上去”或“下去”的地方。游戏在光影效果上的表现也很不错，尤其是当Cross第一次乘铁笼电梯下到深层地下宫中的时候，地宫底部的环境从漆黑一团，到若隐若现，到渐渐明朗，到露出怪物们狰狞的面孔，一种紧张、神秘而又好奇的感觉油然而生。游戏的地图也是超级庞大，到目前我还没听说有谁把所有地方都走到了，也没有人敢说把游戏中的所有秘密都解开了。另外游戏在操作上还有很多非常体贴玩家的设计，关于这些在本期攻略中有详细的介绍。另外Cross感觉比较突出的一点，就是《地牢围攻》在ARPG中加入了即时策略的因素——动作中有策略，在策略中行动。这个特色在单人游戏模式下极为突然，不知这能否为多数玩家们接受。而在多人游戏模式下，则强调的是每一个玩家之间的默契配合。因此Cross认为，《地牢围攻》的单人过关模式和多人联线模式是各有其乐趣所在的，感觉各不同，游戏的内容也有很大的不同，只玩某一种模式是肯定不能享受游戏的全部乐趣的。有关这些，也请参见本期攻略指引中的详尽介绍。



Cross

Cross@popsoft.com.cn

魔法门IX

Might and Magic IX

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

总评 81

制作	New World Computing
发行	3DO
载体	CDx2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■□

由NWC（New World Computing）开发的《魔法门》系列可说是角色扮演游戏的传世之作，自1984年第一部上市以来，迄今已在全球售出500万套，的确是成绩骄人。该系列曾获得业界诸多奖项，如权威游戏杂志CGW所评的年度最佳角色扮演游戏奖等。在《魔法门Ⅴ》之后，由NWC的总裁Jon Van Caneghem根据《魔法门》系列的故事和世界设定开始策划并指导制作回合制策略游戏，这就是我们所熟知的《魔法门之英雄无敌》系列。 从1996年3DO收购了NWC以来，《魔法门》和《魔法门之英雄无敌》一直是该公司的名牌产品，在全世界拥有难以计数的忠实信徒。在今年3月30日，3DO同时推出了《魔法门IX》和《魔法门之英雄无敌IV》，给爱拥者带来新一轮的游戏热潮。《魔法门IX》的故事讲述的是主角在一次旅行中船只失事，在小岛遇到一位先知从而肩负起拯救整个大陆的使命，于是他必须联合六大部落的力量去对付邪恶和侵略的化身Tamur Leng，然而当两个对头相遇时却发现事有蹊跷，于是他们一起赶到天界去寻找事件的真相和幕后的神秘策划者。游戏除了保持原有的世界观和操作设定外，其系统改用Lithtech引擎开发，图像上有较大改善，场景恢宏庞大，自然气候效果也更加拟真。除主线之外还有各式各样的支线和谜题，战斗和转职系统更化多样，使玩家能常玩常新，这也是众多拥护者沉迷其中的原因所在。

当你在游戏中步入陌生区域时，屏幕右上角的宝石变绿表示安全，可以放心休息，如果变黄说明有怪物逼近，如果变为红色说明怪兽已经向你发动攻击。队伍中的任何队员若有感知怪物的技能，按G键可以得到怪物的信息。战斗中按鼠标左键使用可投掷武器或弓箭，或使用鼠标右键发动魔法攻击（先设定魔法快捷方式）。怪物太强可以用回车切换到回合攻击，这样可以放慢节奏策略地打击对手。当接近目标时，有时会发现墙壁、地上或书架等处发出红色或绿色的光晕，那是你的感知能力在起作用，绿色表示安全，红色表示附近有危险，小心机关和陷阱。

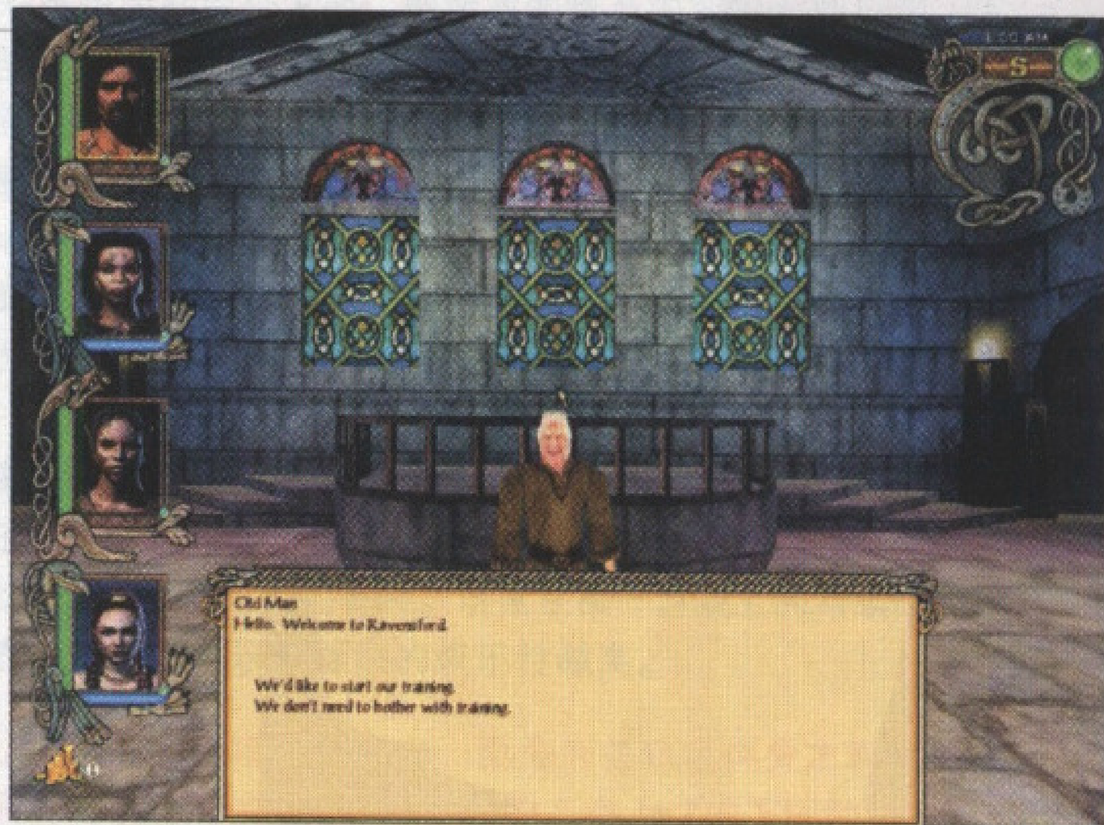
在大陆上各种商店中有种类繁多的道具和装备，店主除了买卖物品外还可以修理道具。如果主角体力不足可以到城镇的客栈休息，往往在离客栈不远的地方就能找到银行，那里是存放物品的好去处，条件是必须找到Orb Linking将银行系统联接起来，这样才可以通存通兑。

由于游戏的前半部分自由度比较大，支线和主线交错庞杂，为了表述方便，笔者将一个区域内发生的事件集中在一起来写，时间上会有所跳跃，玩家在打某一支线时，根据提示到相应的城市段落寻找事件的解答方案。而游戏的后半部事件比较连贯，几乎是直线进行，攻略将按照时间顺序来写，这样脉络会清晰一些。

上篇 纵横六合 Zong Heng Liu He

地点：Ravensford

勇者试炼 来到开始的Ravensford岛上，教堂里有一个老者向你传授游戏的基本操作知识，完成他的教程要在岛上各处寻找一些卷轴，教堂里的4个卷轴是讲述界面的操作，空屋里有两个行动卷轴，由屋子的另一道门穿出去可看到水中有一圈高低错落的圆柱，依次跳到顶端的圆台拿到战斗卷轴。院子的左侧是面包屋，里面有关于贸易的卷轴，学习所有的卷轴后回到教堂向老者道别，他会告诉你到南边的码头可找到离开的船只，在路上会遇到一些小怪物，可在这里练习一下战斗的操作，到南边的码头处上船离岛，一段航行之后来到了Ashes岛。



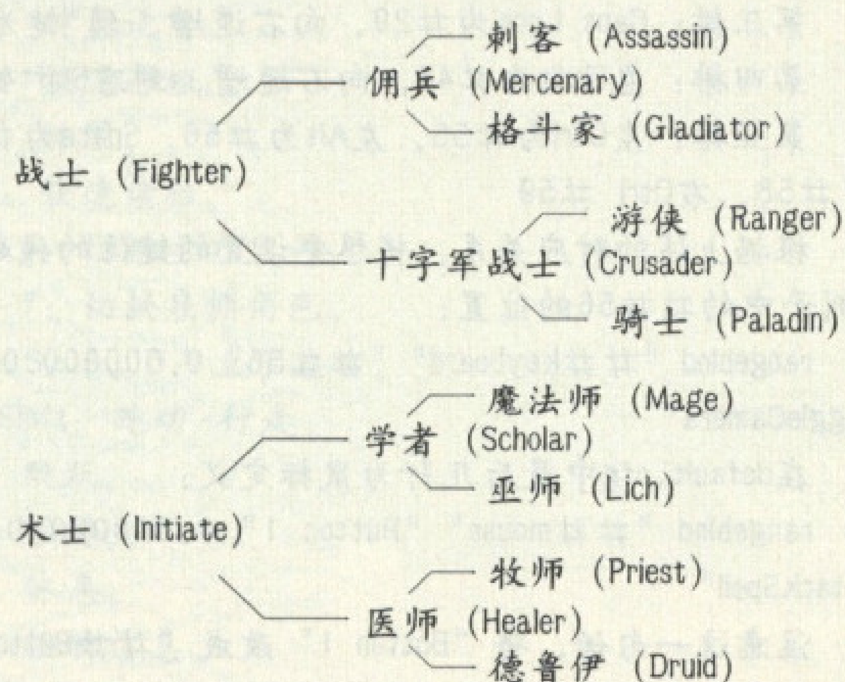
新玩家要在教堂里向这位老者认真学习，争取早日毕业。

如何创建团队？

进入游戏角色设定界面，玩家可根据自己的喜好来决定4名队员的种族、性别以及各种属性和技能。

1.种族（人类、精灵、半兽人、侏儒）：每个种族有4人可选。种族选择会影响角色的能力，比如半兽人由于强壮的体魄和强大的力量比较适合成长为战士，而精灵族的力量较弱，但魔法能力很强，适合成长为魔法师。

2.攻击类型：如选物理攻击（战士），武器为剑和盾，选魔法攻击（术士），武器则是法杖和卷轴。这里的选择也是一种起始职业，骑士、游侠、刺客、格斗家都起始于战士路线，而魔法师、牧师等都起始于术士路线。角色若要转职就要到城镇找NPC去接一些转职任务，完成任务后将面临修炼路线的选择，注意这个选择一旦确定无法更改，因此玩家在最初就应确定好修炼的最终目标。具体修炼路线如下：



3.人物的状态（力量、法力、耐力、精确、速度、幸运），不同种族有不同的原始属性，另外每人还有10点能力点数可以分配，在分配时要考虑到角色的特点。如果玩家没有分配，在选择完成设定时这些点数会自动分配。

4.根据所选人物的攻击类型会有不同技能可学，不过只能选两种。技能是角色的重要能力，当角色升级时会得到技能点数，然后将它分配到所学的技能中，技能点数越高它的成功率就越高，随着技能升级会晋升到专家、大师和祖师，晋升技能等级要寻找相应的教师学习相关知识，他们散居在大陆的各个角落，往往相类似的技能教师都相距不远。技能除了最初分配的两种外，还可以向特定的NPC花钱学到。技能有以下几种：

修理（Item Repair）、防御（Shield）、肉搏（Unarmed Combat）、感知（Perception）、贸易（Merchant）、解除陷阱（Disarm Trap）、弓术（Bow）、闪躲（Dodge）、棍术（Cudgel）、感知怪物（Identify Monster）、黑暗（Dark）、光明（Light）、感知物品（Identify Item）、学习（Learning）、冥想（Meditation）。



这个老妪说你是聪明绝顶、天纵英才、领导新时代潮流的英雄苗子。

地点：Isle of Ashes

天降大任

小船触礁后上岸，由小路往前行进，过桥，穿过曲折的山坳石径终于看到一些居民。在路口遇到面有刀疤的男子Forad，他说岛上的贤者Yrsa可能会提供帮助。向他询问有关岛上巨塔的事，他说这些塔都在Verhoffin遗迹，劝你不要尝试进入那里，否则只会导致死亡。对话后由他右后方的小路进山，沿路走到尽头看到一个小木屋，在里面找到贤者Yrsa，她叫你去杀掉纠缠不休的龙蝇。出屋后由右侧矿洞穿出去，在一片小树林里杀掉所有龙蝇后听到“叮”的一声，表示任务完成。返回去与贤者交谈，她谈及六大部落与王族后裔Tamur Leng的战争，让你去联合六大部落对抗Tamur Leng，这就是你的命运，也是你来到这个小岛的真正原因。问到离岛的方法，她叫你去找Forad。

逃离孤岛

回到桥头与Forad交谈，他说有一条船可以离岛，不过那里有一些怪物。等Forad加入队伍后由左边的长桥走过去，在城堡外面遇到一些骨架，清理干净后不要进入城堡（进去等于送死），沿外侧走会在下面找到一道紧闭的木门，这时返回找Yrsa要来一把钥匙，用它打开木门，进去点击案上的书，一道火球击中神殿，那些骨架瞬间消失，队员们终于可以离开这里了。

地点：Sturmford

破坏之徒

弃船登陆不远处是Sturmford城，进城后在酒馆吧台前看到Herjolfssen面有忧色，说城里的防御设施经常被人破坏。与酒馆老板打听到有关红色的龙（Thoronax）的信息，这种龙世上本已不多，不过有个武士知道最少还有一条存在，那个名叫Snorri的人居住在Thjorgard，这条线索与后面的屠龙任务有关。在民居找到Randver，他形容城主是一头猪，与之深入交谈怀疑他就是那个搞破坏的人，不想这家伙走到门口就利用传送卷轴跑掉了，这时回到酒馆将消息告诉Herjolfssen可得到赏金。

作家手稿

在城南一间屋子里住着一位作家，他的一份手稿掉到下水道里去了，那里有成群出没的怪物，答应替他找回来吧。下水道的入口共有3个，分别在酒吧门外、教堂后面、比武场后面。要完成这个任务队伍中须有弓箭手，因为下水道里挂着蜂巢似的东西，怪物会源源不断飞出来，用弓箭将它射到水里就可轻松消灭。走到地图的南端由水井跳下去，游到一侧上岸看到有蛛网的洞口，穿过去会遇到一些骷髅兵，在二层地图左端找到另一个竖梯下去（到第三层，和二层是同一张地图），走到地图上端死路可找到手稿，按原路回城将手稿交给作家得到2000金币。

城主条件

来到城中心的大房子去见城主，向他说明联合各氏族的力量对抗Tamur Leng的事，只是要替他办两件事他就答应给予一定的帮助。一是到南方的Anskram要塞去清理怪物，那里的铁门和吊桥不能启动，由于墙壁年久失修或许可以找到缺口进入；二是在十多年前的战争中，城里的Ivsar将军被Drangheim城的人抓走，他想要你把将军从敌人的监狱中救出来。接下这两个任务后再与城主交谈会接到第三个任务：给市长的意中人Kira送一封情书，她是Thronheim城的城主。完成前两个任务后，城主会答应加入联军。

在教堂遇到Ake，如果身上钱多可雇佣他加入队伍，与修女交谈可给队员恢复体力。来到比武场见到Tesar可雇佣到他，然后找教头提升一下等级。在城堡的南部可找到护具和武器店，装备齐后就可以出城到码头往下一个城市进发，Anskram要塞的任务要等拿到钥匙后再去做。

要塞除怪

一路往南行进，在山坳中可找到4个火堆，旁边的奴隶会主动攻击，还是少惹为妙。绕到西南山坳里找到那座要塞，后面有大蜥蜴，杀掉它们后在一角找到红色的缺口，如果队员学会感知

（Perception）就可以看到这个入口。打碎它俯身钻进去，上到城墙顶部过桥进入要塞内部，要清除的目标是那些手拿钢叉的小鬼。需要注意有火炉的房间，小鬼会不断利用它复活，所以要杀到火炉熄灭为止。将前面的房间清理干净后，到北边大门两侧的房间找两个开关，将它们全部扳下回到正中的大厅，面对大门左侧的墙上出现一只扳手，将它扳动后第一道木门会缓缓合拢，迅速冲过去会看到里面的第二道木门打开了，进到后厅清除两侧的小鬼，在两侧各有一黄色的门，里面也有小鬼和火炉，将它们全部杀掉后会听到"叮"的一声。回到后厅后从地上升起一个石亭子，跑出两名守卫和一只小鬼，将他们杀光后就可向城主交差了，得3000金币（但如果确认已经杀光而任务仍没完成，很不幸，这是游戏BUG所致，请下载补丁或用下面的方法解决：退出要塞存盘或按Alt+Tab切换到Windows桌面，进入游戏目录找Minisaves文件夹，将里面用Anskramkeep打头的文件全部删除，然后进游戏，再次进入要塞杀一遍，第二遍成功的机率会比较大。

解除城防 完成这个任务的前提是到Drangheim找城主拿到地窑钥匙。进入要塞后由城墙的四角上楼梯到顶部，看到要塞内部有两条平行的铁索，射断它们外面的吊桥就放下来了。走到中正的平台找到地窑入口，用钥匙打开铁门下去，看到墙上的垂直铰链，扳动它下面的拉杆大门就可以开了，任务完成后去找Drangheim城主交差吧，得到7000金币。

地点：Drangheim

来到市政厅去见城主Sigmund The Stressed，若要他们加入联军须完成一个任务：去解除Anskram要塞的防御，从他手上可拿到一把钥匙。再次与他交谈可接到第二个任务——去死亡峡谷（Chasm of the Dead）寻找一件叫Crona Kiga的东西，它是Sigmund The Stressed作为城主的合法依据，这个任务较难，最好等级高点再去打。

死亡峡谷 出城后往左边的狭路走，遇人字形的岔路走右边，到山谷里杀光一堆烤火的奴隶，在尽头找到死亡峡谷的入口，进去后的路线唯一。来到山谷用弓箭和魔法对付空中的幽灵，沿峭壁石径绕过一圈，到达下面的峡谷，由峡谷尽头的门闯进去，清除里面的蜂群，在末端大厅石桌上拿到Crona Kiga，原来是个紫色的帽子，再由原路杀回去，到城里交给城主却可得到10000金币。将两个任务完成后再去找城主交谈，他同意加入联军。

谣言源头 与城主交谈还能接第三个任务，他最近为城中的四处散播的谣言而烦恼，想请你查一下谁是散布谣言的人。在城中西南找到一个女人（Greudach A'Dorad），她说那些消息是从Marsaili那里听来的。赶到Sturmford后，在城里街道上（城主房间旁）找到Marsaili，这个顽固的女人还是不听劝告，没办法只好回Drangheim向城主报告了，得到5000金币。

平原村庄 城中教堂里的Keith Bloodaxe可将队员转职为十字军战士，符合条件会接到一个任务：在城外有一伙强盗抢劫财物，你要前去强盗的营地消灭他们并将所抢的东西还给村民。往东边穿过山地来到一片平原，再往东行进探索北边的山坳可找到一伙强盗，将他们杀光，在里边找到铁犁、香囊和布娃娃等物。出山坳继续前行，在平原找到一个村庄，将得到的3样道具分别还给村民可得到赏金，完成后回到城里教堂找Keith Bloodaxe可将队员转职为十字军战士。

劫狱行动 由村庄往北边走可找到Drangheim监狱，进去后与铁栅后面的守卫谈话，他同意送给你一个参观通行证，同时还要问几个问题：是否逃犯、是否想帮助越狱、是否带有违禁品。全部答"NO"可得到通行证，否则身后的卫兵会攻上来。将通行证交给一侧的守卫，听到讲述一大堆规章就可以进去了。在监狱一层的厨房遇到Aymril，将要营救重犯的计划说给他听，可接到一个寻找他兄弟的任务，作为回报，得到将军囚禁地点的情报。接下来他打开自做的暗门，进入那个关着奶牛的笼子，在墙壁找到通道，上竖梯打开顶上的暗门来到一个冶炼室，推门出去

《魔法门IX》英文版在中文Windows下的键盘设置

《魔法门IX》基于Lithtech引擎开发，图像较前作有了很大改善，但这个引擎会出现在中文系统下不能保存键盘设置的问题，虽然游戏有默认设置，但在中文系统下不能用鼠标快速放魔法，解决方案如下：

在游戏目录下可找到autoexec.cfg和default.cfg两个文件，它们就是记录键盘定义的文件。用记事本打开default.cfg文件，在这个文件中从enabledevice "##keyboard" 语句开始就是对键盘的设置了，键盘的按键代号是这样的：

Esc为#0，然后键盘主键盘区（注意，在这里\键被移到下一排的最后一个键位上了）：

第一排：数字1是#2然后向右递加一直到Back Space键为#14

第二排：Tab为#15，向右递增，到\键为#28

第三排：Caps Lock为#29，向右递增，到"键为#40

第四排：左Shift为#43，向右递增，到右Shift键为#54

第五排：左Ctrl为#55，左Alt为#56，Space为#57，右Alt #58，右Ctrl #59

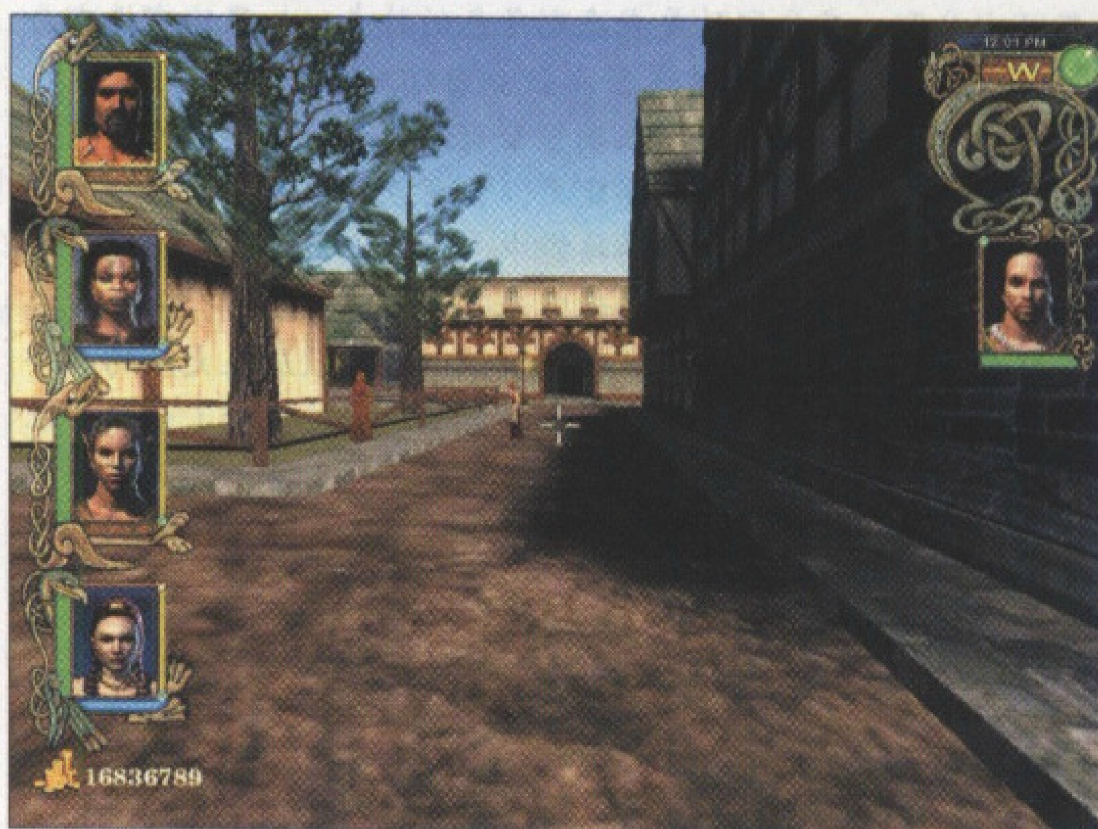
根据上述的对应关系，将想要设置的键位的代码填入下面例子中的##56的位置：

rangebind "##keyboard" "##56" 0.000000 0.000000 "ToggleCamera"

在default.cfg中最后几行为鼠标定义：

rangebind "##mouse" "Button 1" 0.000000 0.000000 "AttackSpell"

注意这一句话，将"Button 1"改成"##Button 1"即可用右键快捷使用魔法了，最后到游戏的Options中按Reset to Default（采用默认设置）就可以了。



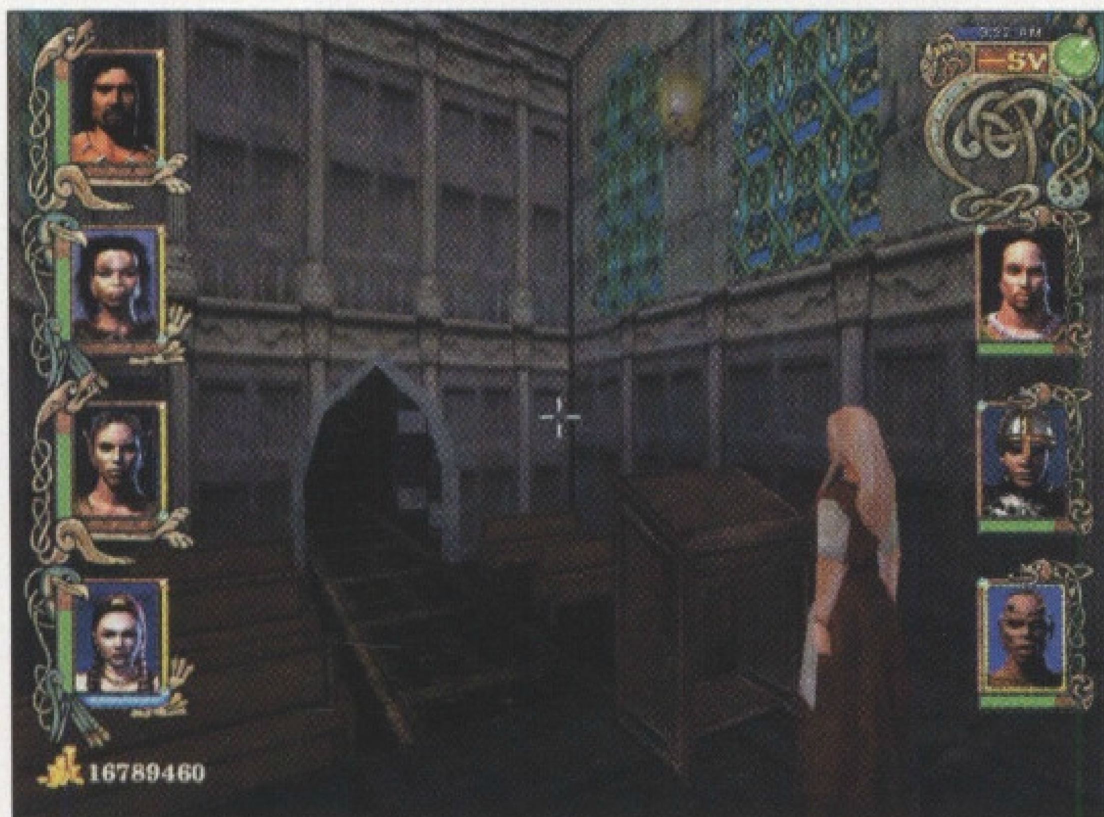
静谧的城镇里人们悠闲地散步，向他们可打听很多与转职有关的信息。



站在要塞的城墙上，射断桥下的两根铁索就可将城外的吊桥放下了。

操作快捷键

Q：任务笔记，里面记录着所有完成和未完成的任务线索。
N：自动笔记，在探索这个世界时记录重要的信息。
T：道具栏。
Tab：切换角色。
M：区域地图。
J：履历，记录你的重大成就。
B：符咒栏。
Y：大叫。
Z：按住不放可显示全部队员属性菜单。
R：暂停休息，可设定休息时间。
G：观看怪物信息，条件是必须有感知怪物的技能。
F：编队菜单。
F1：键盘设定。
F5：快速存档。
F8：抓图。
F9：快速读档。
1～4：切换主力角色。
5～7：切换雇佣角色。
W、S、A、D：上下左右。
左Shift：跑动/行走。
X：跳跃。
C：下蹲。
R：休息。
G：怪物信息。
Shift+D：从道具栏内删除物品。
Shift+1～4：向队员交换物品。
Space：使用道具、开门、拾取道具。
Page Up：上视。
Page Down：下视。
Enter：切换至回合模式。
Esc：主菜单或返回游戏。
得到魔法卷轴后双击可以学到，打开符咒栏双击符咒，它会打到鼠标所指定的目标。在符咒栏还可以设置魔法快捷方式，点击“Set Quick”设置完成，当控制这名角色时点击鼠标右键便可使用这种魔法。



教堂里的神职人员可给队员治疗，你愿意的话也可以捐点卢布。

来到走廊上，杀掉跑出来的守卫，在牢房里找到Antoni，他就是方才那厨师的兄弟。然后去救隔壁关押着的将军，牢门可以用守卫室的那5个拉杆打开，将它们扳到“下下上上上”的位置就可以。带着将军按原路由竖梯回到厨房，出到走廊发现一部分守卫会对将军逃狱无动于衷（BUG？），不过好景不长，走过一段路后守卫开始攻击。按原路杀到地图下端的出口离开，在大门口他会离队自己返回Sturmford。回到Sturmford后到酒馆找到将军，领着他去见城主，任务即告完成，得3500金币。

地点：Guberland

这个城镇由很多城门和围墙隔成若干区域，城主Markel就住在中央广场的那个大房间，见到他后接到两个任务，一是寻找由著名勇士Monte所写的关于战争的书，目前它在Lindisfarne的Ta'Sar学院里；第二个任务是收拾一个叫Ivan的人，要和他进行一场智力问答比赛。

智力问答 来到城外，到海滩往地图下面走会找到几个帐篷，在左方两帐篷之间找到Ivan，回答他提出的问题：

1.哪两个城市之间战争不断？答：Sturmford and Drangheim
2.谁引起的巨洪灾难？答：Verhoffin
3.死后的勇士将前往何地？答：Hallenhalt
4.谁是大陆的第一位帝王？答：Hubris
5.Elemental Thjorad 用的是什么武器？答：Making Magic Items
6.Trislan国王是怎么死的？答：He was murdered by his personal guards
7.谁曾是这里的城主？答：Ivan the Smart

Dook城堡 城主说这里来了一个叫Dook的人，他不肯认同城主的统治而得到一些居民的拥护，下面的任务是想办法将他驱逐出境。出城在地图东南边找到一座城堡，杀到迷宫的西北边有一个大厅，将里面的守卫干掉，注意不要将Dook杀死，然后与之谈判让他马上离开，再回去与城主交谈得到3000金币。

在城堡东北边的房间调查墙上的一面盾牌，转动它可打开一道通往地牢的暗门。下去穿出山洞到有很多吊桥的地方，将空中的翼人逐个引到洞里杀掉，然后由这些断桥跳到东南方的小平台上，从黑色宝箱里拿到Everstrik神弓。

合成药剂 在教堂与Tjolnir交谈可接到转职医师的任务，需要你想办法治好Nurtigan的病，这里需要他的力量来保护城镇。来到城外沙滩，往地图的上方走会在山壁上找到一个小洞，里面住着一个老太婆，拿走她放在凳子上的梳子，回城到东南角找药剂师对话，两小时后取药给城主屋外的那个疯男人喝掉，他的病就好了，再找教堂的Tjolnir交谈转职为医师。

地点：Lindisfarne

学院密码 在村庄采买完补给装备后，在西南方可找到一条窄小的石径上山，在山顶找到一座小楼，这就是Guberland城主所提到的Ta'Sar学院。进去后往左边杀掉守卫，经过寝室到图书馆（地图东南那个圆形大厅），在一层有个长案上摆着4本书，现在只能拿到一本。由中间爬楼梯可到达二层和三层，每一层有两个放置卷轴的案子，下面要将一层的4本书放到4个长案上，拿到一本书后看一下内容，它会提示应放哪本书。具体放法是：第一本放二层右侧，第二本放三层后面，第三本放二层左侧，最后一本放三层前面。放置正确后会听到机关声响，在三层有一排书架被移开了，进去后阅读卷轴，上面指示要解读出一段密码，解读过程较为复杂。下到一层往西边上台阶，在有圆形实验台的房间找到那个地下有红光的书架，调查它上数第二排、右数第三本书就可打开这道暗门，那本书就在里面的书架上，最后到Guberland将书交给城主就行了。在这里还有一个BUG，有的玩家在拿那4本书时可能会丢失（在道具栏里找不到

这本书），因此在拿之前要存档，必要时退到学院外面重新进入，或者用之前的方法将Minisaves目录下的相关文件删掉重来。

修道院长 在Thjorgard接到城主的任务后，就可以到这里拿神器了。修道院位于地图的东北方，由前往学院的石径跳到下面的山坡上，沿绿地一直走就能找到。进入修道院不要杀里面的僧侣，在教堂里找到院长Leffery，如果在Thjorgard酒馆接到屠龙任务，她说要教你召唤龙，接着又说神器被一个学者偷到Yorwick去了，他的名字叫Ramnivar，于是你答应帮她找回神器。神器存放在那里的巫术研究室，同时那里还有找黑球的任务，替院长找回东西就可以去龙穴杀龙了。不要乱杀院士们，否则可能无法完成屠龙任务。

离开教堂到院子进入另一房间，在墙角可看到4名僧侣，前面的凹壁里正是要找到神器。要引开他们很容易，先到院子里由侧门来到教堂的后部，找到竖梯爬上两层可看到敲钟奏乐的僧人，与之交谈后再找梯子爬到顶部，墙上有5根敲钟的绳子，敲的顺序为1、5、2、4、3，下面的僧侣听到钟声都到大堂去祷告，下去从墙上拿到神器去向Thjorgard城主复命吧，得到6000金币。

地点：Thronheim

这个城市被几道巨墙分隔成几个区域，它们都有隐秘的通道互相连接在一起，在地图的北方找到城主Kira的居处，城主看来对联合抗敌的事很不以为然。没办法，只好将那个老贤者抬出来，这才让她有所考虑，不过得给她做两件事情才行。第一件是Honkies最近拥有越来越多的信徒，势力也越来越大，有可能进行颠覆政权的行动，要做的任务就是去赶走这些信徒（不能杀）；第二件任务是根据历史书所载，在Thronheim和Thjorgard之间有一条山路可以互相往来，要做的就是找出这条小路以恢复两国间的贸易。如果当初接到送信任务，将信交给她，然后回去将口信带给Sturmford城主。

驱逐信徒 先在西北城门找Allasan谈论有关Honkies的话题，她说码头的船夫也憎恨Honkies之流，赶到码头找船夫对话，他答应帮忙将那些信徒都送到远处别的国家，你可以指定送往某地，然后回城里去找那3个信徒，分别骗他们到码头去，任务完成。

在城主Kira的官邸中还有宝物可拿，从正门进去往右转，上楼梯到书房，第二个书架可以推开找到秘室通道，上竖梯后走到尽头，从宝箱拿到一把刀。在城中街道找到Ealusaid，她会要求你去寻找一个黑球，听说在Yorwick的疯狂巫师Robinssen有一个，拿到后可向她换到10000金币的酬劳。

山间通道 这个任务很好完成，只要小心杀敌就成了。走到地图东南方会进入山路区域，遇敌时利用狭窄的小路边退边打，减少与敌人接触面。当绕到尽头看到绿树时会听到任务完成的响声，这时就可以回城向女城主复命了。

地点：Yorwick

疯狂巫师 前往Yorwick没有水路可行，只能从Thronheim西北方山坳找通道过去（有小湖的地方）。来到这片区域后沿岸边往前走找到巫术研究室（Wizard's Lab），在开始的大厅是一群眼怪，清除后调查里面的传送门，按动传送门前不同颜色的水晶，可从传送门跳转到研究室不同的地方，那个疯狂巫师Robinssen就在地图西南方有七星阵图的黑暗大厅里，与之交谈可了解到不少信息并且花2000金币可买到那只知识黑球。在地图东北（有4个房间的区域），有一房间的立柜中可找到传送门，进入第二个被锁住的房间，里面有个发光的水晶球，按一下会发出声音来，提示任务完成，接着回Lindisfarne的修道院找院长复命得3000金币。

各地发船时刻表

始发地：Isle of Ashes

发船时间	开往	航行时间
星期一	休息	无
星期二	Sturmford	4天
星期三	Sturmford	4天
星期四	Sturmford	4天
星期五	休息	无
星期六	Sturmford	4天
星期日	Sturmford	4天

始发地：Sturmford

发船时间	开往	航行时间
星期一	休息	无
星期二	Drangheim	1天
星期三	休息	无
星期四	Drangheim	1天
星期五	Drangheim	1天
星期六	Drangheim	1天
星期日	Drangheim	1天

始发地：Drangheim

发船时间	开往	航行时间
星期一	Guberland	1天
星期二	Sturmford	1天
星期三	Guberland	1天
星期四	休息	无
星期五	Sturmford	1天
星期六	Guberland	1天
星期日	休息	无

始发地：Guberland

发船时间	开往	航行时间
星期一	Lindisfarne	3天
星期二	Isle of Ashes	3天
星期三	Thronheim	5天
星期四	Thjorgard	4天
星期五	Frosgard	6天
星期六	Drangheim	1天
星期日	Sturmford	2天

始发地：Thronheim

发船时间	开往	航行时间
星期一	Isle of Ashes	4天
星期二	Thjorgard	2天
星期三	Drangheim	5天
星期四	Sturmford	4天
星期五	Guberland	5天
星期六	Lindisfarne	3天
星期日	Frosgard	3天

始发地：Thjorgar

发船时间	开往	航行时间
星期一	Sturmford	2天
星期二	Drangheim	3天
星期三	休息	无
星期四	Guberland	4天
星期五	Lindisfarne	4天
星期六	Isle of Ashes	4天
星期日	Thronheim	2天

始发地：Lindisfarne

发船时间	开往	航行时间
星期一	Drangheim	5天
星期二	Sturmford	5天
星期三	Guberland	3天
星期四	休息	无
星期五	Thronheim	3天
星期六	Thjorgard	4天
星期日	休息	无

始发地：Frosgard

发船时间	开往	航行时间
星期一	Lindisfarne	4天
星期二	Thronheim	2天
星期三	Sturmford	5天
星期四	Drangheim	4天
星期五	Thjorgard	5天
星期六	休息	无
星期日	Drangheim	3天

■Frosgard港口要等完成城主的除冰任务后才能通航，之前只能走山路抵达。

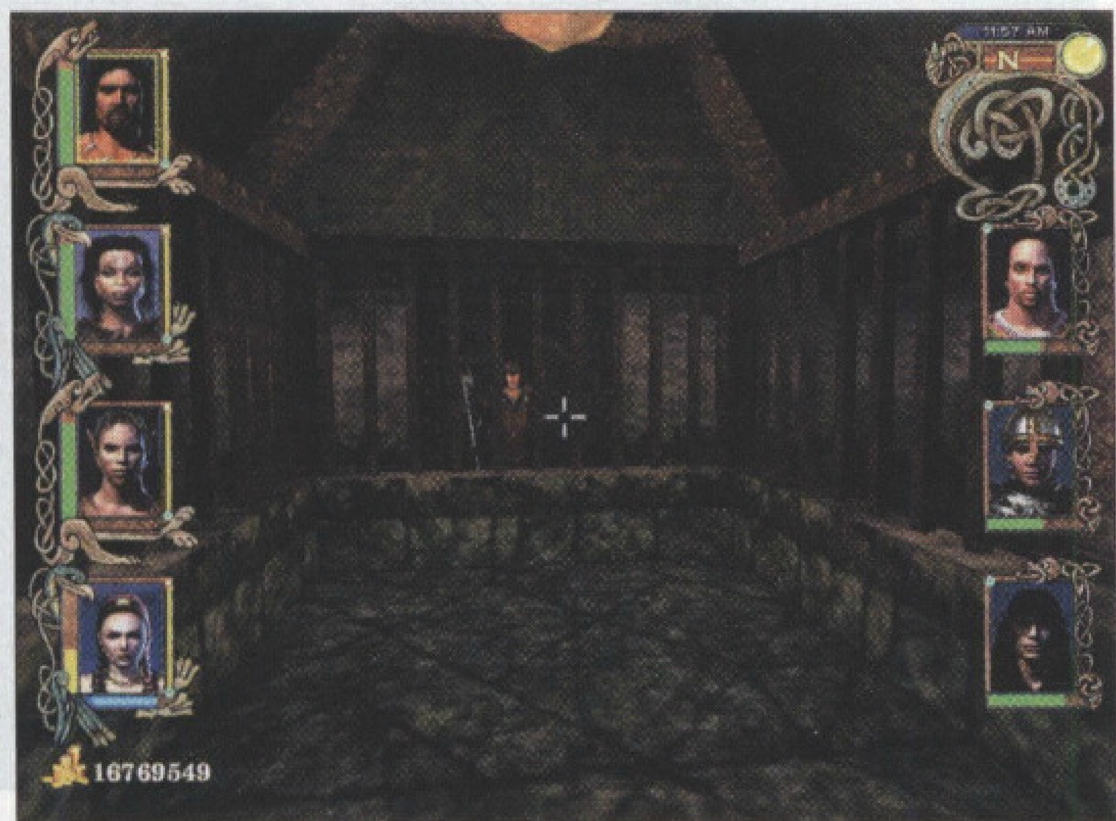


这里就是经常被强盗洗劫的村庄，替村民找回丢失的东西吧。

地点：Thjorgard

上古神器 城主的别墅在地图北部，进入别墅上到顶层找到城主Sven Forkbeard，他会交给你两个任务：一是有件上古神器Thjorad落入Lindisfarne修道院的僧侣手中，要想办法将它夺回来；二是前往矿区调查那里停止生产的原因。在城中的酒馆可找到一个叫Snorri the Fist的人，从他手上接到一个屠龙任务，不过在之前要进行一场试炼，去他所说的神密地方（Training Hall）走一趟，活着回来才能接到这个任务。在城外找到这个地方，杀掉那里的敌人，没找到也没关系，稍后再去找他也可接到任务。

恢复矿区 出城后绕到东南方的山谷里找到矿区，进去与矿工Gudrek谈话，他会引导你们到达一个地上有裂隙的洞穴，由裂隙跳到下面的水里爬上岸，这里有大量的怪物栖居，一路杀上去逐片清除这里的怪物，杀到地图中央地带找到被封锁的大门，将门上的6颗钉子拨掉，下去用开关开铁门来到矿井中心，左边的铁门也可以打开。下去再与另一矿工交谈，他会让你去修理机器。回到城中在西南民居中找到Hjarrand Fixer，给他2000金币请他回矿山。到矿山顶部的机器旁找到他，打开机器找到破碎的矿渣提取器，接下来要回城去找护具商人Gunnar换一个新的，回来安装到机器上。与矿区的头儿Ketil交谈得知矿区里有坚硬的岩石难以穿越，接着往地图的东方迷宫探索，有些被木头封死的坑道过不去，打开的方法是多样的，比如射击远处的矿车，它会滑过来撞开木条；打开墙上的水龙头，水流会冲开通道；拨掉木头上的钉子打开通道。在地图的东北角找到石墙，打碎它救出里面的翼人。

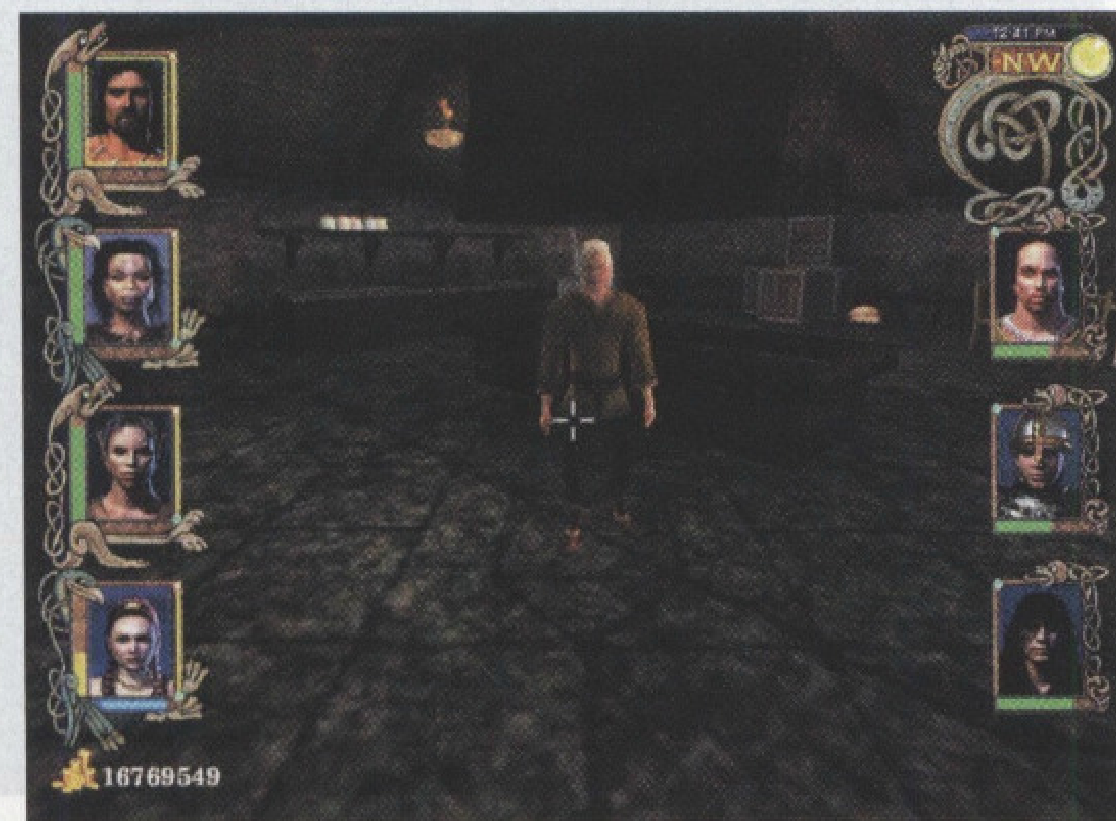


在这里拿到通行证的话，在监狱里走动就如入无人之境了。

地点：Frosgard

这里飞雪连天，满眼望去是冰原世界，由于冰冻船只四季都不能通航，只有由别的国家山路到达这里。见到城主后说明联合六大部落的事情，他交给你们两个任务，一是消灭古老传说中专在夜间吃小孩的雪人，二是想办法将港口的冰块打碎以使船只离港。雪人在城市东北边的空中城堡里，要经过很长曲折的山路绕过去，城主提示雪人不能直接杀死，只能用间接的方法清除它。

空中城堡 由传送门进入城堡后清除走廊里的雪人，然后去大殿找雪人王Yanmir，它的魔法和物理防御都很高，硬拼打不死它。先跑到地图东南方钻入通道，Yanmir的身躯庞大跟不进来，在一个房间里有个书柜可以转动，若你的感知技能出色能看到红光，进入暗道，在尽头看到有座木桥，将上方三角形的红色支柱射碎，当上层走廊的Yanmir踱到这个位置时就会掉下来，木桥也不堪重负断裂掉，最后这结实的家伙摔到下面的深渊里永不超生，回覆城主得10000金币。



监狱里的厨师会帮你到达关押将军的牢房，
不过，这是有条件的。

清除冰块的任务很简单，先到城西北边找一个喜欢焰火的人，他说做了一个炸药桶藏在码头旁边的冰块上，若同样喜欢焰火可去射爆它，对话之后到码头的小桥尽头找到那只炸药桶，引爆它后就可完成任务了，向城主交差得3000金币。

众口难调 在酒吧与老板交谈，提起他酿制的酒在本地不受欢迎，希望能得到外地人的青睐，于是请求将酒带一些送给Guberland的人们品尝，如果喜欢可以来这里购买。以后到Guberland酒馆推销一下，将酒卖到500金币，然后回来找老板交差，老板会将这些钱赠送给你。

秘密地牢 在城中找到Fenja，条件符合可接到十字军战士转职为游侠的任务，共有两个：一是找Everstrik神弓，它在Guberland的Dook城堡的地牢里；其二是找一个秘密地牢，它在Frosgard地图的西方山坳里，里面共有9个区域，每个区域有一个开关和一道门，在开关和门之间会有很多的机关陷阱，门后还有一个斧头由时间限定触发，你要做的是扳动开关后躲过所有的机关跑到门前，在限定时间内开门离开。如



这么多人围着要签名，有种当明星的感觉吧。

果队员学的感知特技到了一定等级，可以看到地上的红色陷阱，用跑跳通过，墙上若有刀片可以蹲着走过去。

打到这里，联合六大部落的任务全部完成了。尽管六个部落的任务没有顺序制约，不过按照队员的等级来说还是将Frosgard放到最后来打为好，当最后一个部落加入后会得到提示，所有部落的城主都将在两周后在Thronheim召开军事会议。

下篇——同仇敌忾 Tong Chou Di Kai

停战协议 军事会议将在两周后举行，先乘船来到Drangheim，刚进城门被一名信使叫住了，他是女城主Kira派来的，说Sturmford和Drangheim这两个宿敌又要开战了，一个说另一个偷了自己的囚犯，另一个又说对方破坏了自己的城防，再加上怨恨积深，一场架是难以避免了。为了大局得给他们调停一下，先找Drangheim的城主谈谈，承认劫狱的事情是自已做的，他同意停战谈判。再去Sturmford找城主商量，如果接了送信任务可将Kira的态度告诉他，最好不要说实话，选Her's smile，得到2000金币。然后将破坏城防的真象说给他听，他最后也同意停战，不过谈判得有人书写个协议才行。

由Drangheim、Guberland转船去Thronheim，将事情与女城主Kira说过，她开始起草一份谈判协议，等一天（或两天）后从她手上拿到协议，由于双方彼此不信任，最好在中立的国家来签署，于是起程赶往Sturmford和Drangheim将协议交给他们，约定他们在Thronheim城的军事会议上一起签署这份协议。

游戏大赛 回到Thronheim终于可以开会了，在大会上一名城主夸夸其谈，与大家的意见相左，女城主Kira一怒之下拨剑杀死了他。就在这时游戏开始的那位贤者Yrsa出现了，语气焦急地要你停下手边所有的事情，去完成她认为更重要的任务：前往Thjorgard的聚集地赢得所有的游戏，取得最后的奖品送给她在Thronheim的女儿Bikki，说完那个不要佣金、赶也不走的Forad离队了，但是你再也雇不到第三个人了。

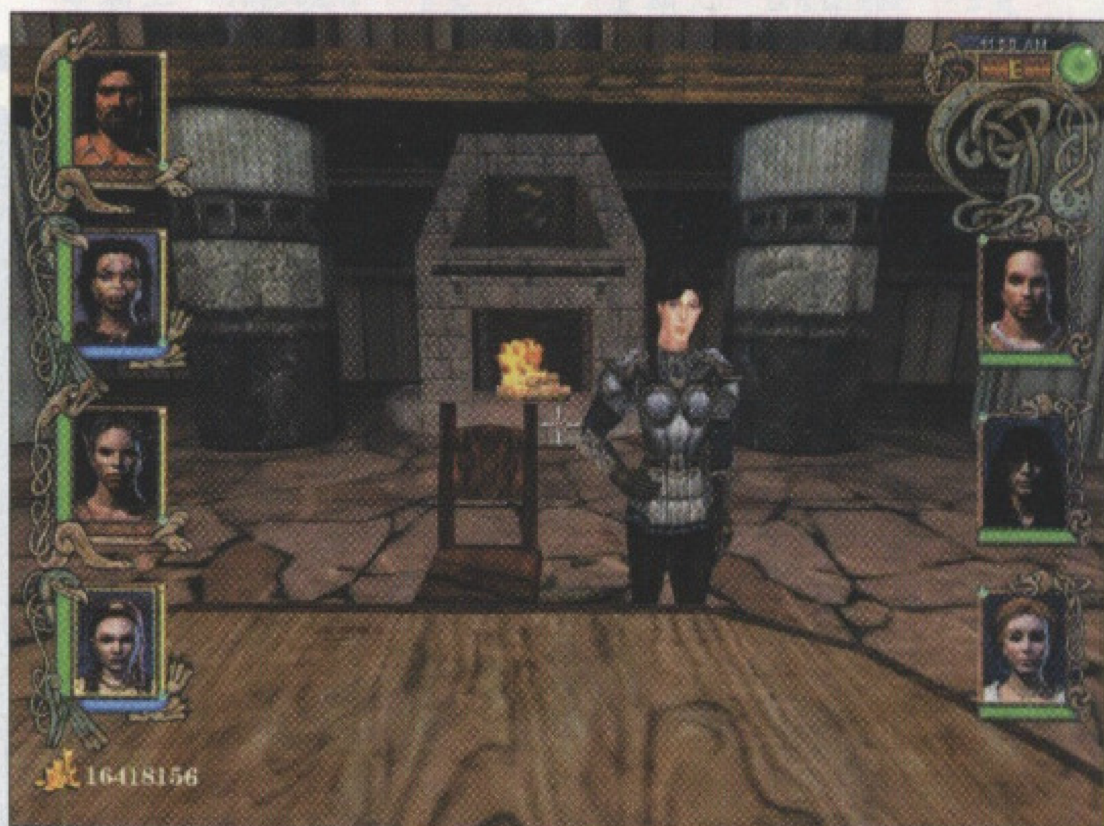
要得到奖品须到Guberland城外的游戏区赢得5个游戏。先到帐篷边向场主买票，然后再到各个地方进行项目比赛——格斗、力量、赶鸭子、下棋和猜球（猜上排4个球的颜色，猜中的会燃烧，只有3次机会）。接着来到Thjorgard在城市西北边的山坳，那里是另一个游戏区，这里比Guberland多了帆船竞赛，在开始后用箭或魔法攻击小船，让它最先到达终点。只要将两个游戏区的所有游戏都赢过后会听到任务完成的响声，得到一只龙形玩具的奖品。回到Thronheim，在北城门外找到一个女子Bikki，将手上的那件奖品交给她后任务完成。

天上人间 当回到Thronheim城主的会议厅发现所有的城主都不在，和门口的守卫交谈，得知原来是Forad那家伙领着军队前往Yorwick去打仗了，情势紧急，赶快由城西北边的山中隧道赶往那里吧。当赶到Yorwick时只见尸陈遍野，山川赤染，六大部落的将士全部遇难，一位奄奄一息的城主道出那个Forad是内奸，是他将大伙引到死亡的陷阱中，下面要做的任务是想办法将死去的人们救回来。去天堂找死神说情吧，死的方法自选——跳河、跳崖或被敌人杀掉都可以。在死后来到一个空中城堡（就是每次Game Over时看到的那个城堡），不想这里守卫的老头因为没有命运之书不让进，于是一行人来到了黑暗通道（Dark Passageway）。

黑暗通道 在入口的左侧墙上有一张纸，取下来看一下，注意上面有一些大写的词，这正是破解下面谜题的答案。由竖梯下去看到四段桥上有4个塑像，它们的顺序是：骨架、女妖、巫师、蛇神、女



这里就是MM城主的官邸，正中的尖塔中可以找到一件极品装备哦。



这位女城主外柔内刚，是将来主持军事会议的重要人物。



破旧的矿山机器等待你的维修，去城里找新的矿渣过滤器吧。

妖、巫师、蛇神、骨架（1、4、3、2、4、3、2、1），顺序正确后桥连接成一条进入前方洞口的通道。由幽暗的山洞杀出去是一个山谷，周围山径上有4个女妖像，绕到尽头按一个水晶像，女妖会朝石径放魔法，跑到大门里又是黑暗山洞，杀一只大怪物，穿出几道门来到树林，杀一只大绿怪。右边墙壁有石块可推开，可找到一堆很强的装备。继续穿山洞由尽头缺口钻出去，杀掉水塘里的鱼跳下去，由水底通道到达一个圆台，杀掉水里的鱼，铁笼消失，用里面的水晶传送到沙丘地带，周围有4面镜子和2块水晶，这里要做的是调整4面镜子，将柱子水晶的光束折射到洞口的红色水晶上。完成后6道门会打开，跑出一群怪物，杀光后进入有红水晶的那个洞口。在里面的房间扳动墙上机关，地上有4个带条纹的踏板，按3、1、2、4的顺序踩上去，踏板升起，跳到墙上伸出的铁桥。穿出石洞终于见到老太婆Igrid，可她不肯将命运之书交出来，要得到它须完成一个任务才行。



神密而肃穆的修道院里，
院长要你去寻找一件失落的上古神器。

秩序之石 为了去寻找秩序之石（Capstone of Order），由传送点回到了Guberland的游戏区，这里的游戏各有一样奖品，拿到6种不同的奖品后到猜球游戏的帐篷边找Thorir可换到秩序之石。然后乘船到Isle of Ashes，进入Verhoffin废墟，一直杀到地图的最西端门口有六芒星的房间里，将秩序之石放到小方柱上，再从旁边的桌上拿到命运之书。

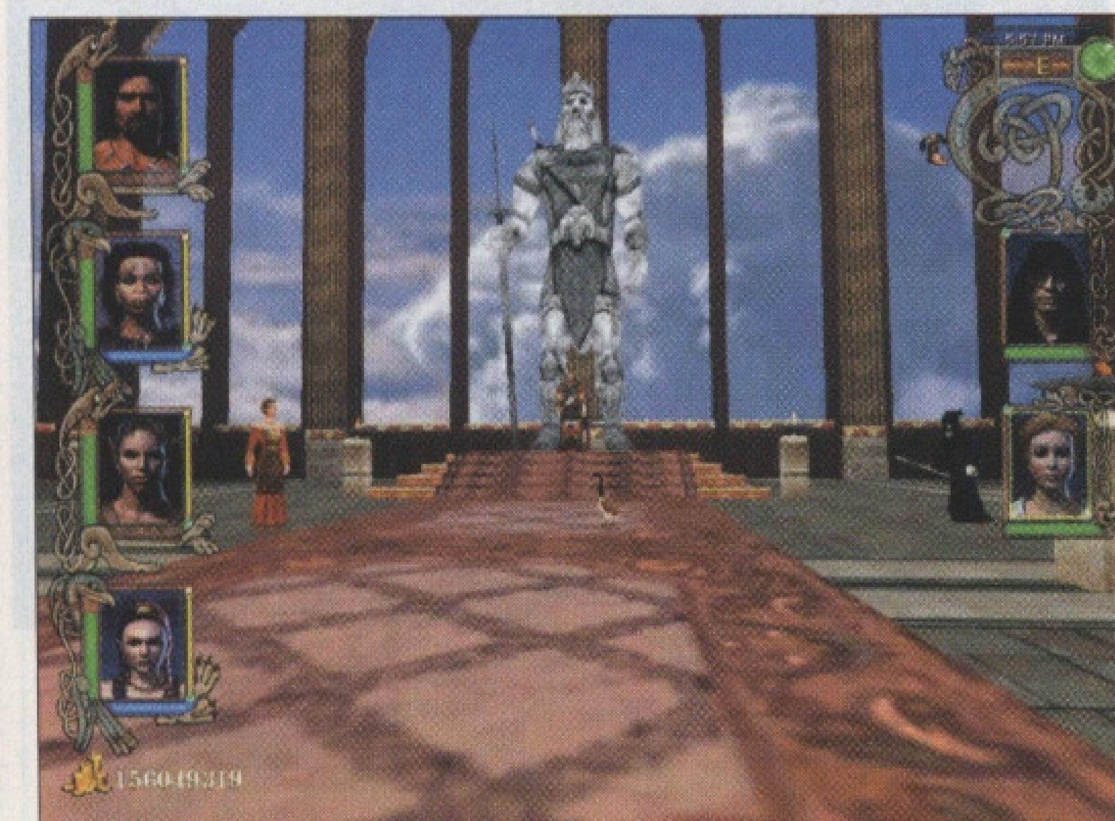
遗落神矛 拿到命运之书后再次自杀来到天堂大门前，这回天堂的守门老头让进了，里面的城镇Arslegard与阳间没什么两样，在城门找到丢失神矛的Handl（就是那个守门的老头），答应帮他取回来吧。在城南找到神庙，由里面的传送门来到神殿，与大天神Krohn谈话，他不会理你。在旁边还站着两个神，先与女神Fre谈话，问起丢失神矛的事情，她说神矛是800年前一支军队拿走的，目前收藏在人间大陆西方的Thronheim。另外她还说人间有一群教徒膜拜她的宠物，尊一只鸭子为神，她交给的任务是到人间去偷取这些教徒的偶像。



黑暗通道的桥上有四尊水晶塑像，
它们是控制木桥升降的机关。

由Arslegard出来到Thjorgard，再乘船赶到Thronheim，在地图东北边盆地找到一个遗迹入口（Inventa Storca），在开始的房间可看到巫师屠戮守卫的情景。穿过走廊，在几个房间里均可找到Orb of Linking，这是建立银行存储服务的重要道具。在里面房间地上找到活板，推开它跳到下面书房，出去后在一个大厅有3道门，走右边的门调查书架发现开关。打开地上的暗门，从里面黑色宝箱内找到天界失落的神矛Gungnir。

拜鸭教徒 来到Guberland，在东北边的盆地找到Temple of Honk，进去后看到两个教徒在那里赶鸭子，正面的墙可以推开，里面能找到不错的装备。上楼梯后往地图最右端的礼堂绕过去，在那里有个神父正在看经文，背后石台的金鸭子就是要偷的目标。在这里与其说偷不如说抢，在抢金鸭之间要先考虑好逃跑的路线，因为这些教徒防御非常之高，几乎打不死。离出口最近的是北边通道，但要经过一个大厅，那里有很多教徒，所以建议走南边的走廊，在开始时快速将神父抛在后面，一路上几乎遇不到敌人，门口的两名教徒打不着几下队员就可以跑出去了。



天堂的神殿，右边穿黑袍的就是明星人物——死神。

六把火炬 再次自杀来到天堂，与城门口的Handl谈话并将神矛还给他，得到40000金币。返回到神殿将金鸭交给女神Fre，作为报答她会回答3个问题。她预言将来若抵御敌人成功，六大部落将在一位女王的统治下一起在这块大陆生活。转身再与死神交谈，要求复活所有死去的战士们，因为在命运之书上已经将战争的结果写明了，死神也不得不答应，不过事先得完成一个任务，去点燃6把火炬，它们代表着死者6种经历：内疚、醒悟、苦楚、报偿、宽恕和轮回。

被死神带到Afterworld，接下来有6件事情要做。先与周围6位死去的城主对话，来表达自己的内疚心情。然后神会问你几个问题：

1.你们拯救了谁？答：You,my lord.

2.你们行动的目的是什么？答：To serve you,my lord.

3.你们失败的本质是什么？答：We encouraged others to trust our misjudgement.

4.你们欠谁的？答：We own those we betrayed.

5.你们将如何偿还这次失误带来的损失？答：We must pay the price of our failure.

6.你们将以什么为抵偿？答：The ultimate price,my lord,our lives.

7.你们确定？答：Yes, my lord.

问题全部答对后，死神派你去战场上屠杀士兵，这时只要将头目引到山坡上杀掉就可以，回来和死神对话接下一个任务，去战场寻找5位城主的配剑，这5把剑都在那堆尸体中间。回去与死神交谈后只剩下最后的轮回火炬了，这时只要上山坡穿过那团火焰就可得到再生，到神殿与死神对话，六火炬的任务完成。

命运之书

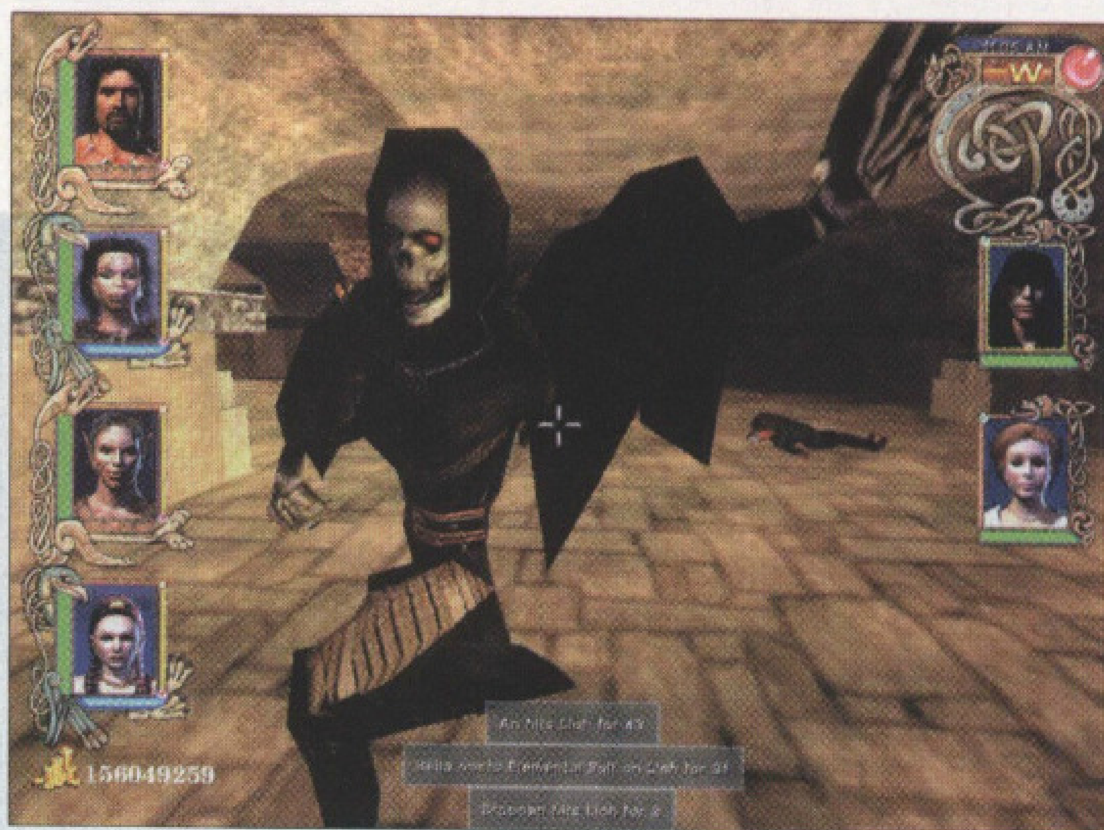
由神殿出来，在神庙的入口遇到一位复活的城主，他说人间的Tamur Leng开始率领部队攻打Frosgard，于是下令召集所有军队赶到那里进行抗击。在Frosgard城中看到两军正在交战，赶到城主的房间，Tamur Leng正好在这里，交谈中得知他也有一本命运之书，认定自己将是这个世界的主宰，而你们手上的命运之书却注定要阻止他，为了探讨其中的真象，Tamur Leng加入到队伍之中。这时一名信使赶到说大天神召唤大家，于是自杀后来到天堂，到神殿去见大天神Krohn。他说事件的始作俑者是灾妄之神Njam，两个人手上的命运之书都是假造的。于是大天神交给大家一个任务，将灾妄之神Njam引到天堂的监禁古墓里来。从天神手上拿到一把钥匙后，他嘱咐当遇到对手时不要恋战，一定要跑，因为他是一个神。

古墓封神

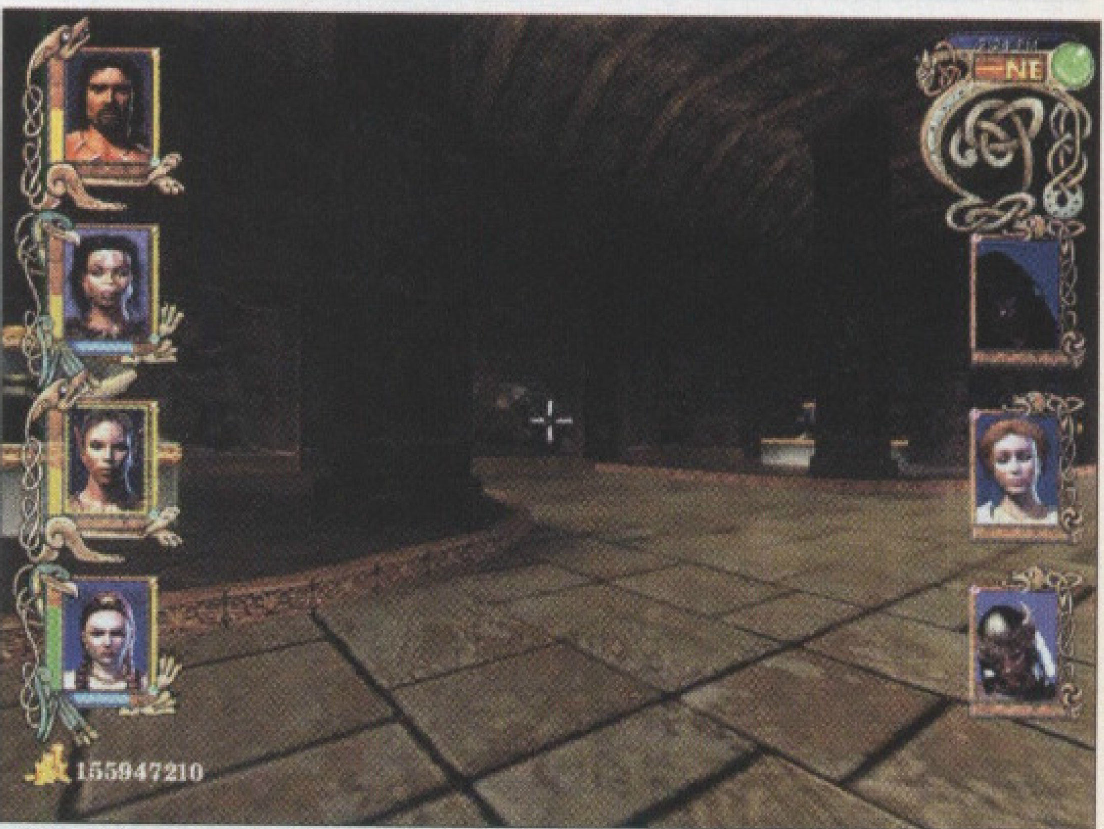
Njam的家很好找，就在桥头一侧的建筑里，那道门倒是不太好打开，尽管有钥匙也要推多次才能打开。在屋里的桌子上有一个卷轴，上面写着Njam计划整个事件的原因和始末。这时高大的Njam出现了，于是大家赶忙往城东南的古墓跑过去。注意这个神会隐身，不过他会一直跟着你的，不时现身打你一阵。

进入古墓后跑到三岔路口，前面的门打不开，需要找一把钥匙。往右转开一道大铁门进大厅，这里有一个大池塘，漂浮着上下不定的活动平台，水里有凶恶的鱼怪，左中右的墙上各有一道大门，左边的须跳到中央平台上，等它落下时在一侧打开关，暗室里有两只宝箱。中间的大门进去是两个房间，两个巫师在放电系魔法，她们身后各有一只宝箱。进右边大门，这里有3道门，左边的两个是机关门，将门上的活块全按下去才能打开，要诀是利用相邻的活块来带动，由一点开始将范围扩大，里面黑色的宝箱中有超强装备哦。往前走廊地上有大片的陷阱，若踩中后墙上的火龙，它就会用火球攻击，在这里要快速跑过去，尽头的大门里有3只黑色宝箱，其中一只里就有要找的钥匙，不过背后大门被锁死了，要出去须打开门上的机关。

返回到古墓口附近的三岔路，用钥匙打开石门，由螺旋状的楼梯跑下去。开门后小心骷髅头眼睛，进下一道门墙上的开关不要打，会把你扔到水底的。往前杀上桥，往左边跳到水中，上台阶进门是一个有国际象棋的房间，在尽头的黑色宝箱里拿钥匙。返回来由水中往北方游过去找斜坡上去（一共有3个斜坡，走东北方的那个），用钥匙开门到结有蛛网的通道，往迷宫的东北边上桥，沿墙边的小道一直往下走上斜坡，在尽头有部升降梯，上去后走到墙上有一排火龙的地方会看到动画。杀到最后的大殿，快速跑到左边的石壁后面扳下开关，当灾难之神走进来后数道光芒从头顶罩了下来，这位天界的阴谋家最终变成了一尊石像，这世界终于清净了！


巫师以死亡的舞蹈来欢迎你的到来。


抢了拜鸭教的偶像，教徒们对你穷追不舍。


这道石墙的后面，就有禁锢灾妄之神的机关。

简体中文版 魔法师传奇Ⅱ之魔法艺术

■天津 刘玉娴



开发《魔法师传奇Ⅱ——魔法艺术》的Climax在电脑游戏界名气并不大，不过它在电脑游戏向游戏机移植方面成绩十分突出，较为成功的作品有牛蛙的“上帝”系列、“主题”系列，暴雪的“暗黑”，EA的体育竞技系列等。本游戏由Bethesda Softworks代理，于2001年10月26日上市。在国内由天人互动代理上市，游戏内附带了汉化包，喜欢英文原版游戏的玩家只要不安装汉化包就可以进行英文版游戏。《魔法师传奇》系列的游戏风格不同于目前流行的类AD&D游戏，采用放弃力量专攻魔法的设计，以其专有的符石组合系统赢得了玩家的青睐，此次发行的2代作品改进了原作的魔法和生物，并且采用了3D图像引擎，所以效果和操控都更加出色。同《魔法师传奇》一样，在这一代里讲述的仍是一个初出茅庐的年轻人最终成长为魔法大师的故事，由玩家扮演主人公Aurax，从自己的家乡走上复仇之路，在20余场战斗中不断的学习锻炼，直到熟练控制22种生物和掌握32种魔法，将伪善的Numinon击败。

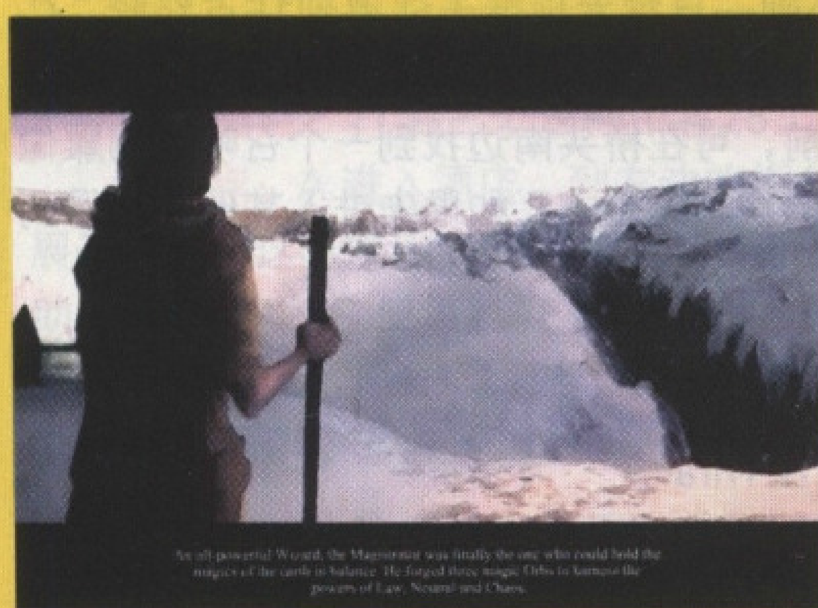
注：本攻略内的主任务就是过关的最低要求，在下文“经验点”括号内所列出的经验值为本关所能获得的最大经验。此外每关都有失败条件——即主人公死亡或友好NPC死亡。

大众软件游戏分级 指导级

总评 80

制作	Chartbdis
发行	Bethesda/天人互动
载体	CDx1
类型	即时策略
语言	英文/中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■
操作：■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■



第一章 家园

1.The Village of Olicano

●**主任务**：这里是主人公Aurax的家乡。你的任务很简单：同父亲对话，之后从传送门离开。

●**要点**：A.熟悉常用操作方法——鼠标左键选择，右键行动，按下Esc可取消同NPC的对话，按F12截取当前游戏画面，方向键、PageUp/Down和小键盘数字键可旋转视角；B.右键点击地上的卷轴可查看其内容；C.父亲在地图南边的码头，同父亲对话完毕，地图出现光圈，这就是传送门，进入门内即可过关。D.在西边的一间屋子内有几个卷轴，可了解游戏的剧情背景。

2.Olicano Forest

●**主任务**：同姐姐Nadia对话，并除去她身边的地精。

●**经验点**：同Nadia对话（15），得到法杖（25），得到秩序护身符（100），得到颠茄草（25），得到颉草根（25），除掉地精（15），杀光所有地精（15），得到召唤地精的雕像座（15）。

●**要点**：A.从出发点径直向北走，过桥后见到Nadia，与之对话。交谈完毕使用她交给的法术召唤一只狼，用火球术攻击附近的地精，把他们杀掉后，传送门打开，跟随Nadia进入即可过关；B.分支任务要求杀光所有地精，他们分布在地图东北和西边；C.东北地精营地的箱子里有雕像座，得到后即可得到全部经验；D.进入本关时可捡到苹果，用于补充生命值，肉、酒、面包、奶酪有同样效果；E.魔法精灵可用于补充法力；F.召唤雕像座可用于召唤生物，魔法雕像座可直接施放魔法，两者使用时都不消耗法力。



快去看看老爸怎么样了。



长夜漫漫无心睡眠，想不到僵尸葛隔也……

3.The Village of Olicano

●**主任务**：除掉围攻村民的混乱军团，同父亲对话。

●**经验点**：解救村民（15），同Jeddon对话（30），同Eamus对话（10），同Boden对话（10），同Graymarc对话（10），同Magtor对话（10），得到秩序护身符（50）。

●**要点**：A.进入地图后，Aurax首先要面对围攻村民的骷髅，必须使用火球术对付他们（用狼是拼不过骷髅的）。注意，2代里的火球术与1代不同，在此具有爆炸效果，当你攻击骷髅的同时，附近的村民也会受伤，所以要想得到解救村民的15点经验，就必须将火球射向骷髅队伍的中间，或过去引开它们；B.击败骷髅后，召唤一只狼占领旁边的魔力之源；C.Aurax父亲在东边的房屋旁，对话过后即可过关，别忘了拿他死后留下的护身符。

4.Dark Wood

●**主任务**：打败绑架Nadia的Milesius。

●**经验点**：同Milesius对话（20），结识Gaion（20），得到毒蘑菇（15），消灭混乱军队（15）。

●**要点**：A.本关魔法仍选用火球术和召唤狼，每个魔力之源必须派3只狼把守，如果有一个骷髅来袭，就上去围扁，如果来两个骷髅或一个僵尸，那么立即把狼撤走，让主角过来用火球术对付；B.在地图中部可以找到朋友Gaion，她会给主角加血；C.同Milesius对话后，他会召唤出一批死灵攻击Aurax，此时可使用在地图中捡到的圣水，瞬间将附近的死灵埋葬，之后连续发射火球攻击Milesius，直到把他打成重伤逃走为止。接着在地图南边找到逃走的Milesius，再次予以痛击，当他再次逃走，传送门就打开了；D.将地图内所有骷髅都杀死即可得到全部经验。

第二章 复仇之路



桥头伏击。



敌人的火力太猛了，还好有森林女神作挡箭牌。

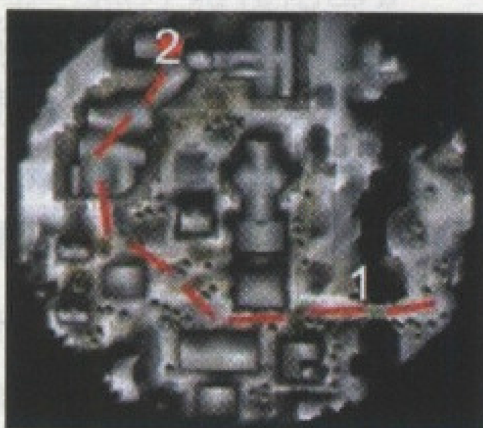
5.Greenhenge

●**主任务**：消灭地图中所有混乱军队。

●**经验点**：消灭混乱军队（80）。

●**要点**：A.选用埋葬术可瞬间消灭死灵类生物；B.敌人主要都集中在地图中部，冲入敌群后使用法术，可轻松将他们消灭。

6.The Mountains of Cader Idris



地图：在1处变身，在2处偷东西。

●**主任务**：从洞穴巨人那里偷取硫磺。

●**经验点**：从Gaion手中得到变身术(25)，得到秩序护身符(50)，得到硫磺(25)，进入村庄时未被发现(15)，安全逃出村庄(15)。

●**要点**：A.使用Gaion交给Aurax的变身术，在桥头变成洞穴巨人的模样。沿着小路西行，在西北角的房间内找到硫磺；B.变身术维持时间不长，如果法力不足可在魔法之源补充法力，但最好不要召唤其他生物占领魔法之源，否则一旦被发现就无法得到15点经验；C.得到硫磺后，Aurax会被敌人发现，这时必须快速逃脱至出发点，中途不要和敌人纠缠；D.逃脱的好办法：在进入村庄前，可在桥头南边找到一个召唤鹰的雕像座，逃走时利用雕像座召唤鹰，变成它的样子逃走；E.如果先进入其他关卡得到隐形披风的话，在此可以加以利用。

7.The Forest of Gorias

●**主任务**：保护森林女王，击败女巫Thrall。

●**经验点**：保护四个森林女王的图腾（各10），击败女巫（50），得到秩序护身符（50），得到月长石（25）。

●**要点**：A.同女王对话完毕后，四个图腾出现东南西北四个方向，如果图腾

全部被毁，女王就OVER了；B.召唤速度较快的半人马保护东边和南边的图腾，北边和西边的图腾离主角距离较近，可派狼去守着。如果发现女巫就让主角亲自出马，用火球术攻击她，同时调回半人马将其彻底打垮。

8.The Village of Cissbury

●**主任务**：保护村庄，消灭来犯的地精。

●**经验点**：同村长对话(15)，击败地精的首领(25)，保护好村长(25)，得到隐形斗篷(15)。

●**要点**：A.直接进入村庄同村长对话就会触发地精入侵的剧情，所以最好能先绕开村庄，占领村庄西边和南边的魔法之源，然后再进入；B.地精从村庄西北出现，可让主角直接找到地精首领，用火球术连续攻击即可取胜；C.打败地精首领后，回村同村长对话，可进入奖励关；D.在村长旁边的房间里可得隐形斗篷。

9.奖励关：Abandoned Gold Mine

●**经验点**：杀地精首领（50），得地精首领首级（15），杀死敌方法师（25），得混乱护身符（50），得召唤地精的法术（25）。

●**要点**：A.使用火球术杀死守门的地精，然后进入洞内，向西走一点就可找到魔法之源补充法力；B.召唤半人马在洞内扫荡，但不要过早到达地图中部，否则会触发剧情，地精首领和法师就倾巢出动了；C.在拥有4个以上的半人马且法力全满的情况下，开始深入地图中部，找到敌方首领就让半人马展开围攻，最好是各个击破，否则会给他们补血的机会；D.杀死地精首领后注意拾取他的首级，由于和环境色很相近，所以得多费点眼神；E.敌方法师快死时会投降，并且交出混乱护身符，此时应立即指挥人马包围他，否则他会逃走，只要让他跑到洞口就没有机会再杀死他了。

10.The Village of Cissbury

●**主任务**：出示地精首领的首级。

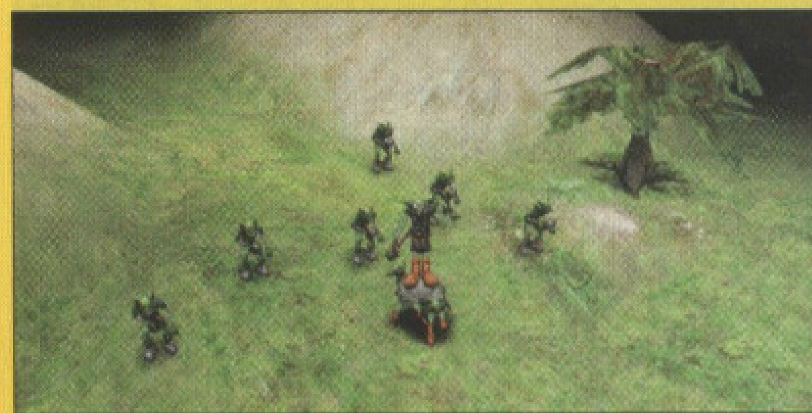
●**经验点**：得到秩序护身符（50）。

11.The Village of Lutetia

●**主任务**：击败Milesius。

●**经验点**：击败Milesius（25），得到混乱护身符（50），得到纺锤草（25），保护Cauldron（50）。

●**要点**：A.进入村庄对话后使用隐形斗篷，同敌人保持距离且不主动发起攻击即可保持隐身；B.找到Milesius，对其使用瘟疫术，可让他持续减血；C.监视Milesius，当其生命值快要耗尽时，用火球术结果他；D.本关不宜打持久战。


小鬼王：“格杀勿论！”


首先建立自己的根据地。


闪电＋石化不如瘟疫＋火球好用。

第三章 正文联盟



12.karnac

●**主任务**：同Gaion分手后，向东走，进入酒店。

13.Tavern

●**主任务**：击败三个捣乱的法师。

●**经验点**：打倒三个法师（各25），结识Daephus（15）。

●**要点**：A.进入酒店，到右边的柜台上同Daephus交谈；B.同法师交谈后，展开战斗，这时候应立即到Daephus身边，他会提供几个魔法精灵，同时施法帮助Aurax隐身；C.使用瘟疫术对付三个法师，然后躲到酒店的右下角静观其变，当他们行将就木时上来用火球术攻击；D.酒店二层房间内有魔法精灵，如果法力消耗完了可以去拿。

14.karnac

●**主任务**：接受新的挑战，准备前往精灵国。

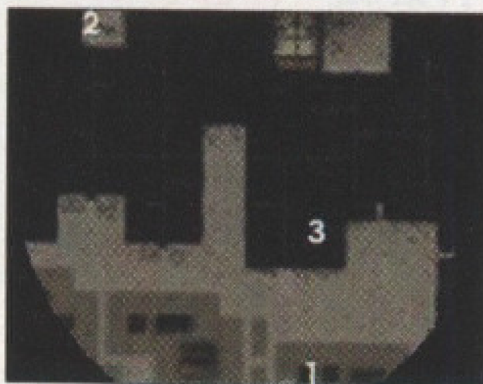

动感光波！


打败Krish!


一对一。

●经验点：得到秩序护身符（50）；得到黑曜石（25）。

15.The Port of Karnac



3把钥匙的位置。

●主任务：同Daephus交谈后进入盗贼工会。

●要点：A.交谈完毕后，向右边走一点，可看到三个上锁的箱子，里面的物品是疗伤药水、隐形斗篷和召唤地精雕像座；B.钥匙位置见图。

16.The Thieves Guild

●主任务：救出Vex，击败盗贼头子。

●经验点：结识Vex(15)，打败Krish(25)。

●要点：A.召唤骑士除去下水道内的垃圾，他们对瘟疫免疫；B.找到地图西边的盗贼工会，开门前最好让骑士堵在门口，否则容易让Krish逃出，那样的话再想在四通八达的下水道内找到他就难了。

17.The Port of Karnac

●主任务：打败前来追杀的Krish。

●经验点：打败Krish（50），打败Gunrock（25），安全离开（15）。

●要点：A.剧情过后，Krish会请来山地巨人Gunrock帮助追杀主人公一行，用半人马围攻即可打败他；B.召唤鹰搜索Krish，一旦发现他就利用半人马的速度追上去围攻，注意，本关必须在一定时间内完成；C.可以让主人公变成鹰寻找Krish，找到后直接用魔法攻击。

第四章 精灵国


利用小桥堵住敌人。


秩序房间。

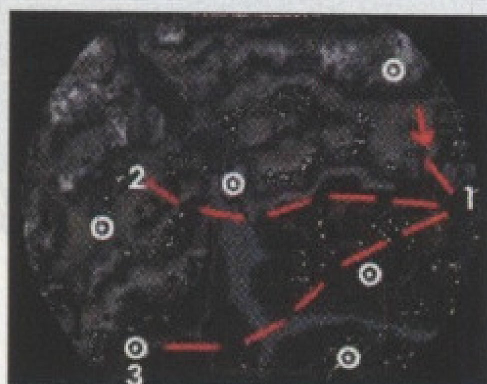
18.Journey to Azoria

●主任务：打败偷运死灵的Gorman。

●经验点：打败Gorman(50)，得秩序护身符(50)，得Quicksilver(25)。

●要点：A.与Vex、Stagg、Deaphus、Gorman等人对话，最后从Stagg那里得到钥匙，打开甲板上上锁的箱子；B.使用埋葬术将货箱里出来的死灵消灭，保护好船长Stagg；C.使用瘟疫对付Gorman。

19.Azorian Mountains



●主任务：得到半人马和风暴巨人的两把钥匙，从西边逃走。

●经验点：得到两把钥匙（各50）。

●要点：A.不要与任何一方纠缠，游戏开始后就立即躲到地图东边的树林里；B.召唤可以飞行且能拿取物品的鹰身女妖，让她们去偷取钥匙。对付半人马方面，1只鹰身女妖即可完成任务，但风暴巨人方面最好派去1～3只；C.得到两把钥匙后，使用加速术配合隐身术快速通过半人马的地盘逃出；D.风暴巨人的山上有几个召唤风暴巨人的雕像座，可让鹰身女妖把它们捡回来。

20.The Village of Glaval

●主任务：夺回精灵的城镇。

●经验点：同城镇长老交谈(15)，打败Parholon(50)，得电气石(25)。

要点：A.进城前召唤鹰身女妖将城内地形查看一遍，顺便将物品捡回来，注意占领城外的魔法之源；B.城门是锁住的，必须让鹰身女妖飞到城门后不远处踩下机关，这座城镇有东边和南边两扇门可进入；C.进城后最好先避开敌人的锋芒，逐步占领西边和南边的魔法之源，最后再予以致命一击。

21.Chaos Encampment

●**主任务：**救出被捉走的精灵儿童。

●**经验点：**打败Nemain(25)，打败Atreus(25)，解救四名儿童(各15)。

●**要点：**A.占领右边高地上的魔法之源，召唤精灵弓箭手和半人马，不要急于战斗；B.在营寨围墙上有敌人攻击性的图腾，可以精灵弓箭手将它们摧毁，然后冲进营寨；C.敌人两名法师有很强的攻击法术——流星雨，只要躲到帐篷内即可避开；D.将敌人全部消灭后再解救牢笼里的儿童，保证他们的安全。

22.The Village of Glaval

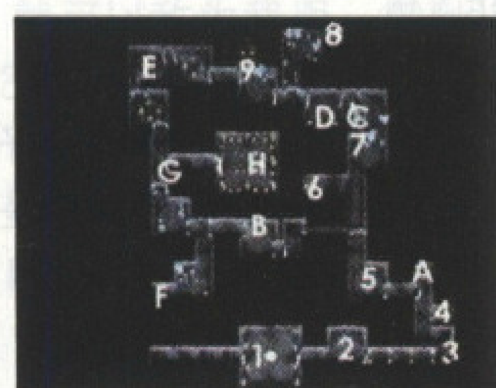
●**主任务：**将四名儿童护送回家。

●**经验点：**得到秩序护身符（50），得到天青石（25）。

23.Palace of Azoria

●**主任务：**同精灵守卫交涉进城拜见国王一事。

24.Initiates Training Chamber



按照标号走就行了。

●**主任务：**完成考验，获取钻石。

●**经验点：**得到钻石（50），打败Moogos（25），安全撤退（25）。

●**要点：**A.本关没有魔法之源，法力必须通过魔法精灵获得，几个获得魔法精灵的位置分别是1、2、7、9。其中，1是个速度考验，在规定时间内，每杀死一个蝴蝶仙子即可得到1个魔法精灵；2是贪婪考验，三个箱子里各有一个魔法精灵，如果想把三个都拿走就会遭到骑士的攻击，但拿两个就没有问题；7和9是战斗考验，有骑士把守着魔法精灵，中间的C和D区也由骑士把守；B.3是通道末端的机关开关，可以让主角加速通过关掉机关，否则召唤出的生物都会遭到通道内的流星雨打击，非死即伤；C.4和A两处都有图腾，可让生物去把它们毁掉；D.5处是一个审判魔法的机关，只有秩序系生物可以安全通过，所以本关大家最好召唤骑士；E.6处是打开B箱子的机关，只有飞行生物可以到达；F.8和F处是打开G门的钥匙，分别由风暴巨人、半人马把守；G.E处是阵营房间，对军队没什么不利影响；H.通过G门后，在H区可得到钻石，同时在此处击败Moogos。

25.Palace of Azoria

●**主任务：**拜见国王，击败精灵叛徒Chancellor。

●**经验点：**得到秩序法珠（50），得到蓝宝石（25）。

●**要点：**A.借助Deaphus的法术隐形通过城门，到达城镇的南部占领魔法之源。注意，不要到城门口附近以及地图东北；B.召唤鹰身女妖在城内搜索物品；C.用和平图腾配合生物防守魔法之源；D.攒够10个左右的骑士，冲进东边宫殿内，将Chancellor打个半死，剧情出现后接着打他，别让他逃出宫殿。

26.Karnac

●**主任务：**接到前往混乱国度的任务。

●**要点：**在出发点可以收集到三个召唤狮鹫兽的雕像座。


闪电攻击。


最好是在矮人行动前帮他们扫清障碍。


飞龙军团出击！


赤龙在天。

第五章 混乱国度



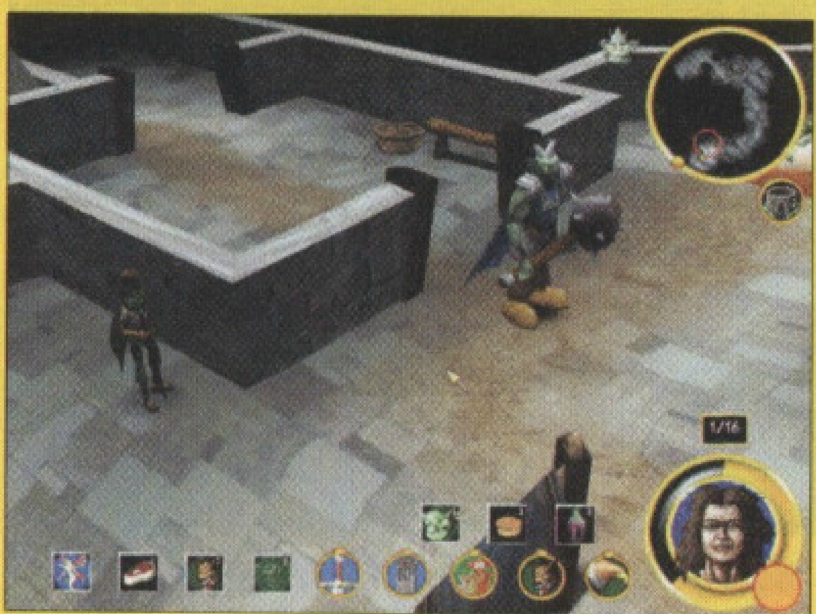
27.The Mountains of Glanum

●**主任务：**打败法师Pentheus，通过峡谷。

●**经验点：**解救矮人（50）；打败Pentheus（50）。

●**要点：**A.从出发点向南走，遇到矮人求救的剧情后，使用审判术将围攻矮人的敌方军队全部消灭；B.跟随矮人继续南行，同时注意沿途占领魔法之源；C.


老贼，跑不了了吧！
谁让你装成猛长的个大虫子身体。


一夫当关。

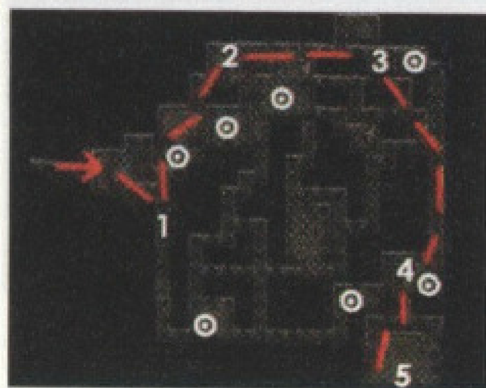

空中优势。


格杀勿论。


击中目标。

在地图南端遇到敌法师后，使用石化术将其石化，然后先消灭他的军队以保护矮人，然后再对付他；D.保证有矮人存活方可进入奖励关。

28.奖励关：Dwarf Mines


图示路线是矮人行进路线，请加以保护。

●**主任务**：到达坑道末端查看矮人的宝藏。

●**经验点**：得到锆石（25），得到白银（25），得到混乱护身符（50）。

●**要点**：A.进入坑道后，矮人会不受控制地向坑道末端移动，但途中危机四伏，一旦他们全部OVER就无法拿到宝藏了，所以建议用己方生物和图腾挡住他们的去路，然后让主角带人将途中敌人消灭。B.敌人全都是死灵类生物，可用埋葬术解决，占领魔法之源还是老办法——使用和平图腾。

29.Corsic Plains

●**主任务**：击败把守这里的法师Carbonek。

●**经验点**：打败Carbonek（50），救出Gaion（25）。

●**要点**：A.从出发点向下走几步后，触发同Carbonek对话的剧情。对话完毕，Carbonek会立即召唤混乱系生物，同时使用流星雨攻击，这里只要指挥好Aurax即可躲过流星，再用一个审判术摆脱敌方生物的纠缠；B.占领魔法之源是本关的重点，建议大家首先占领东北和西边的三个魔法之源，然后南移。主要目标应该放在西南祭坛上，这里易守难攻，先让主角使用火球术摧毁把守的图腾，之后便可将此处作为基地逐步向外推进；C.使用光芒图腾监视敌方法师的行踪，时机成熟时即可派出半人马，主角则利用加速术跟上，用石化术麻痹敌人。

30.Chaos Tower

●**主任务**：击败吸血鬼首领。

●**经验点**：进入吸血鬼的密室（15），打败吸血鬼首领（50），得到混乱护身符（60），得到召唤吸血鬼法术（25）。

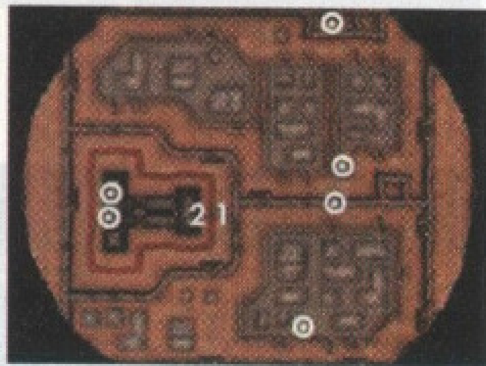
●**要点**：A.进入混乱之塔后，使用审判术消灭镇守在第一个房间内的死灵，剩下些零散敌兵用牛头人来对付；B.积蓄法力，召唤6个以上的牛头人备战并且在密室门外召唤复活图腾；C.打开密室的大门后，触发剧情，此时我方主人公以及Orgon、Deaphus都会出现在密室里，这是十分危险的，最好立即将他们调出密室，派往混乱之塔门口附近的魔法之源处；D.敌方的吸血鬼首领和Gaion都会从密室出击，这时应让牛头人让路，让敌方进入狭窄的通道，然后再让牛头人围堵，在复活图腾的配合下，不用损失什么兵力即可获胜。

31.The Village of Nuoro

●**主任务**：打败门卫，进入混乱之城Nuoro。

●**经验点**：打败门卫（50），得到钥匙（25）。

●**要点**：A.让主角变身为鹰，直接飞到卫城的建筑顶上，占领这里的魔法之源；B.召唤守卫图腾和牛头人，守住登顶的台阶，在这里将门卫击败。



32.Nuoro Palace

●**主任务**：打败Necromagus。

●**经验点**：打败Milesius（50），打败Necromagus（25），得混乱法珠（50）。

●**要点**：A.首先，占领出发点不远处建筑顶上的魔法之源，召唤复活图腾和牛头人，在这里积攒兵力（主要都是复活敌人的生物）；B.逐步向内推进，召唤光芒图腾掌握Milesius的行踪。当他路过1处时，可在这里用牛头人围堵，将其击败；C.积攒10个以上的牛头人，准备打开宫殿大门；D.让Aurax打开2门的锁，然后由Orgon推开大门，开门后，Necromagus会冲出宫殿，同时召唤龙发起攻击，此时不要理会龙，全力攻击Necromagus，当他的生命值快要消耗完的时候，注意存一下记录，因为一旦失手将其杀死就会陷入不能过关的境地；E.把Necromagus打成重伤后，他就会交出混乱法珠，同时投降。

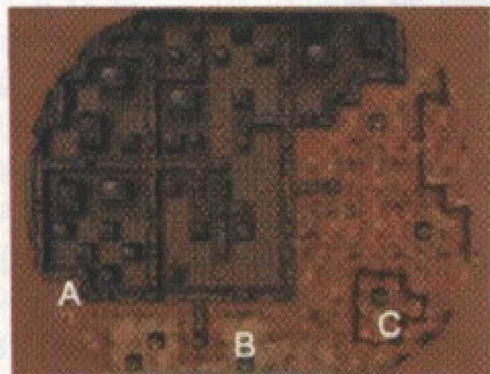
33.The Hell Pits of Sassari

●主任务：击败三个地狱牧师。

●经验点：打倒地狱牧师(25)，得混乱护身符(50)，得亚磷矿(25)。

●要点：A.这一关的敌方法师有三个，所以游戏开始时尽量不要乱走，最好是使用图腾座召唤强力生物把守魔法之源，同时召唤光芒图腾监视敌人；B.对付敌人的图腾，还是使用弓箭手，对付敌人的法师也是一样，可以先用泥沼术将其陷住，然后用弓箭手在外围攻击；C.每打倒一个法师可得到一个召唤顶级生物的雕像座，建议留到下一关使用。

34.The Castle of Medos



●主任务：击败Necromagus，解救Nadia。

●经验点：得到钻石（50），除掉Necromagus（25），解救Nadia(25)。

●要点：A.本关敌人空前强大，占据魔法之源是关键点，尤其是A、B两点，一定要守住，A点可用上关获得的雕像座召唤飞龙和风暴巨人配合复活图腾、生命图腾守卫，B房间则可以用山地巨人的雕像座召唤巨人守卫，同样要配合以图腾。在这两点杀死敌人后，由于有复活图腾的作用，就可以敌为我用，攒出一支死灵飞龙军团。C点魔法之源难以防守，兵力充足的情况下可派人占领；B.敌法师Necromagus和Chancellor会定时出城“游荡”，而且会进入B房间，一定要把握这个机会！在房间里杀死他们。如果未能成功，则只有积攒飞龙，使用大群飞龙在城外击毙他们；C.注意，Nadia在本关是敌对状态，但不能杀死她，否则GAME OVER；D.不要让生物进入城内，否则遭遇飞龙必死无疑。

35.The Castle of Medos

●主任务：打败Necromagus和他的走狗！

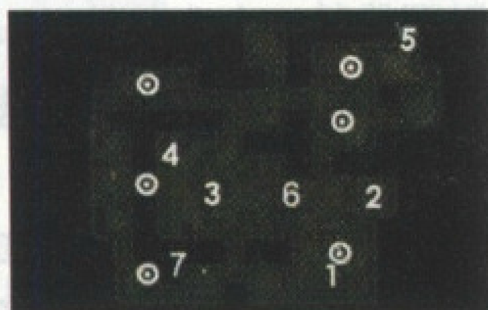
●经验点：打败Necromagus（50），得到混乱、秩序法珠（各50）。

●要点：A.不必固守魔法之源；B.对付敌方法师只有一个办法——穷追不舍！利用Nadia用之不尽的火球术，配合牛头人以及我方其他成员全力攻击敌方法师，只要发现一个就穷追不舍，坚决咬住不放，此招包你百试百灵。

36.Karnac

●主任务：向Numinon交差。

37.Karnac prison



●主任务：救出同伴，打败监狱长后安全逃离监狱。

●经验点：释放Krish（15），释放Nadia（15），释放Vex（15），打败Glut（50），得到中立护身符（50），逃脱（50）。

●要点：A.首先占领7和2两处魔法之源，然后召唤一个生物把守，接着让主角动身去2处。2处有个恶魔，不过有Deaphus的隐身术帮忙就可以安全使用，一旦被恶魔发现就躲开，等他失去目标时再回来；B.积攒到一定法力，在2处召唤牛头人和复活图腾，将恶魔杀死后纳入己方阵营；C.打开2处的门，释放Krish，他会帮助主角开6门；D.在6门门口召唤复活图腾和牛头人把守，等Krish攻击Glut的剧情出现。剧情一过，敌人就会大举进攻，此时一定要将敌人引到6门处，反正有复活图腾在，不论谁死了都会复活加入我方。之后大军狙杀Glut不在话下；E.从3、4监牢里释放Vex和Nadia；使用Glut死后掉下的钥匙打开5门。

38.Karnac

●主任务：击败邪恶的根源Demonuminon。

●经验点：得到三颗法珠（各50），击败Demonuminon（100）。

●要点：A.剧情过后，Vex的父亲加入，不过他不由玩家控制，所以不用管他，让Vex、Nadia、Deaphus跟他走，主角则搜索城内物品，占领宫殿外围的魔法之源；B.Demonuminon会盘踞在2处，所以只要初期不要去碰他，是不会惹来麻烦的，此时刚好整顿兵力，召唤牛头人10个左右；C.在2处决战，相对于其他关卡的BOSS，Demonuminon反倒好对付得多——让牛头人的利斧结束他的生命，用他的血液来祭奠Orgon、Gaion，还有众多死在他阴谋之下的善良的人们；D.如果出现Demonuminon投降并交出法珠的情况，则需要由Aurax收集法珠，然后再次攻击他。P



跨越“暗黑”征程

走进《地牢围攻》

总评 95



制作	Gas Powered Games
发行	Microsoft Games
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：
音响：
操作：
娱乐：
剧情：

■北京 影雄、Fly
天津 游侠奥杰（本刊特约作者）

自从著名的《暗黑破坏神》获得了前所未有的成功以来，几乎所有的游戏大公司都瞄准了它，试图在某些方面作出改进而开发出比“暗黑”更好的RPG来。然而模仿和局部的改进总是不能达到超越“暗黑”的一个新境界，就在人们怀疑是否“暗黑”系列就是ARPG（动作角色扮演）的最高境界时，微软下属的Gas Powered Games宣布他们开发出全新的ARPG大作——《地牢围攻》（Dungeon Siege），将为玩家全面演绎RPG中的即时战略，把游戏中的角色从单独一人变成了一个战斗小组，游戏中的每一个成员都是主角，都是玩家——ARPG的游戏理念被大大地改变了，这不能不说是一个前所未有超越。而说起这个听上去很陌生的Gas Powered Games游戏开发小组，其实就是当年电脑界的奇才，大名鼎鼎的《横扫千军》（Total Annihilation）的制作人Chris Taylor自己成立的一家新游戏公司。Chris Taylor总是以标新立异而著称，凭着当年的制作《横扫千军》时那种对即时战略游戏独有的感觉，他敏锐地看到了目前游戏市场的需求——一种在RPG模式上建立的即时战略游戏。其实早在1999年，Chris Taylor就已经开始着手设计这个标志着他新起点的游戏了。而直到2001年的E3大展上，游戏迷们才得以亲眼目睹《地牢围攻》，并无不为其全新的创意，动人的故事和出色的3D引擎而倾倒。用Chris Taylor自己的话来说：“《地牢围攻》吸取了角色扮演类游戏和即时战略类游戏的精华，带给玩家全新的动作体验”。

游戏在开始时并不像其他RPG那样立刻确定你的职业特色，你只是一个“普通人”，但是在以后的冒险中，如果你经常使用格斗武器，那么就会向战士方向发展；如果你喜欢使用弓弩，那么就会逐步成为一名精英弓箭手；或者你偏爱魔法的力量，那么当一名伟大的魔法师就是你冒险生涯中的必然之路。你该作何选择呢？让我们先来了解一下游戏中的角色职业和技能吧。

你将成为一个怎样的英雄？

在《地牢围攻》中共有4类角色技能：格斗(Melee)、弓箭(Ranged)、战斗系魔法（Combat Magic）和自然系魔法（Nature Magic），修练不同的技能将关系到角色的强壮（Strength）、敏捷（Dexterity）和智力（Intelligence）三项素质参数的高低。

1.战士与格斗技能：经常使用刀、剑、斧、锤、杖等武器去直接“敲击”敌人的脑袋，就可以增加格斗技能，并大幅度提高强壮值，较少提高敏捷值，而在智力方面的进步则微乎其微。专注于这方面技能的训练，就会成为一名英勇的战士。战士的特色在于：极高的强壮值使他们能够装备最重的防具和武器，拥有最强的生命力和攻击力，同时强盾厚甲可给他们提供最佳的防御力，善近战不善远攻，善于抵御近身武器的攻击，没有大面积杀伤技能。

2.弓箭手与弓箭技能：经常使用弓、弩等射击类武器远远地占敌人“便宜”，就可以增加弓箭技能，并大幅度提高敏捷值，较少提高强壮值，在智力方面的进步则不是很显著，但比战士要强一点。专注于这方面技能的训练，就会成为一名精英弓箭手。弓箭手的特色在于：极高的敏捷值使他获得更多的防御能力，并且能够使用重型弓弩（重型弓弩对强壮值也还是有一定要求的），对远程武器的攻击有更强的防御力。在游戏初期，那些较弱的敌人不等靠近就会被消灭，然而到了游戏后期，敌人变得非常强悍，由于弓箭手不能使用盾牌，不怎么高的强壮值使他们不能像战士一样装备最重的盔甲，而且生命力也比战士低很多，所以他最适合站在战士背后作辅助攻击。同战士一样，他也没有大面积杀伤技能。

3.魔法师与魔法技能：魔法分两种——以烈火为主的战斗系魔法（橙色）和以自然元素为主的自然系魔法（绿色），前者主要用于攻击敌人，后者则包括很多对自己及队友的辅助、增强、治疗类魔法，也有对敌人的诅咒魔法和元素攻击魔法。战斗系魔法和自然系魔法都可以召唤一些怪物、精灵来助战，可加强魔法师的攻击能力，减轻敌人对魔法师的攻击压力。经常使用某一类魔法就可以提高相应的魔法技能等级，同时大幅度提高智力值，较少提高敏捷，在强壮方面则难有长进（但也并不是一点不长）。学习魔法的方法是先买一本空的魔法书，然后再购买或从敌人身上打出魔法卷轴，将卷轴拖到书上后，如果角色的魔法技能等级和智力值达到魔法施放要求，那么这个魔法就可以放在魔法书的最前面两格内随时准备使用。显然，魔法师因智力高而拥有最多的魔法值（Mana），但他的生命力是很低的，并且只能穿袍子或轻甲，所以尽量不要让他与敌人作面对面的“亲密接触”，尤其到了游戏后期，有个战士做同伴在前面拦着敌人是非常必要的，也可以召唤个巨兽什么的来吸引敌人。魔法师的高级魔法有地动山摇的效果，能够大面积杀伤敌人。

开始新游戏时你只能选择角色的性别。

当角色的某些技能达到一定等级后，就会获得相应的称号：

技能种类	等级1到4	等级5到10	等级11到19	等级20到49	等级50到99	等级100以上
格斗技能 MELEE	侍卫 Squire	士兵 Soldier	勇士 Warrior	武士 Knight	战士 Champion	圣战士 Grand Champion
弓箭技能 RANGED	射手 Bowyer	弓箭手 Archer	神射手 Marksman	神枪手 Sharpshooter	神枪手大师 Master Sharpshooter	神枪手宗师 Grandmaster Sharpshooter
自然魔法 NATURE MAGIC	魔法学徒 Apprentice	魔术士 Theurgist	魔法师 Magician	大魔法师 Grand Mage	高级大魔法师 Arch Mage	超级大魔法师 Supreme Arch Mage
战斗魔法 COMBAT MAGIC	学者 Savant	术士 Hedge Wizard	魔术士 Wizard	巫师 Sorcerer	大巫师 Grand Sorcerer	高级大巫师 Grand High Sorcerer
格斗技能 弓箭技能	勇士 At-Arms	散兵 Skirmisher	袭击者 Raider	从军者 Campaigner	十字军战士 Crusader	大十字军战士 Grand Crusader
格斗技能 自然魔法	修道士 Friar	助理牧师 Curate	德鲁伊 Druid	守护者 Preserver	高级守护者 Grand Preserver	超级守护者 Supreme Preserver
格斗技能 战斗魔法	战士 Combatant	角斗士 Duelist	龙骑士 Dragoon	战神 Warlock	大战神 Grand Warlock	高级大战神 Grand High Warlock
弓箭技能 自然魔法	侦察员 Scout	看林人 Forester	巡逻兵 Ranger	守卫 Warder	高级守卫 Arch Ward	超级守卫 Supreme High Ward
弓箭技能 战斗魔法	贼鸥 Jager	魔弓手 Conjurer	灵引师 Channeler	炮术师 Matross	炮术专家 Master Matross	炮术大师 Grandmaster Matross
自然魔法 战斗魔法	侍僧 Acolyte	土著祭司 Shaman	学者 Scholar	祭司 Magus	大祭司 Grand Magus	高级大祭司 Grand High Magus
格斗、弓箭 自然魔法	武士 Cavalier	执行官 Marshal	游侠 Paladin	圣堂武士 Templar	大圣堂武士 Arch Templar	超级圣堂武士 Supreme Templar
格斗、弓箭 战斗魔法	佣兵 Mercenary	拳击家 Gladiator	百夫长 Centurion	侍卫 Myrmidon	军阀 Warlord	贵族军阀 Warlord Noble
格斗、自然魔法、战斗魔法	新手 Initiate	神秘术士 Mystic	贤者 Sage	执事 Deacon	大执事 Grand Deacon	高级大执事 Grand High Deacon
弓箭、自然魔法、战斗魔法	老手 Adept	魔法使 Conjurer	奇术士 Thaumaturgist	召唤士 Evoker	高级召唤士 Senior Evoker	召唤士之王 Lord Evoker
所有技能 ALL SKILLS	自由人 Freelance	旅人 Journeyman	冒险家 Adventurer	大师 Master	宗师 Grand Master	高级围攻大师 Grand High Siegematster

如何更好的战斗？

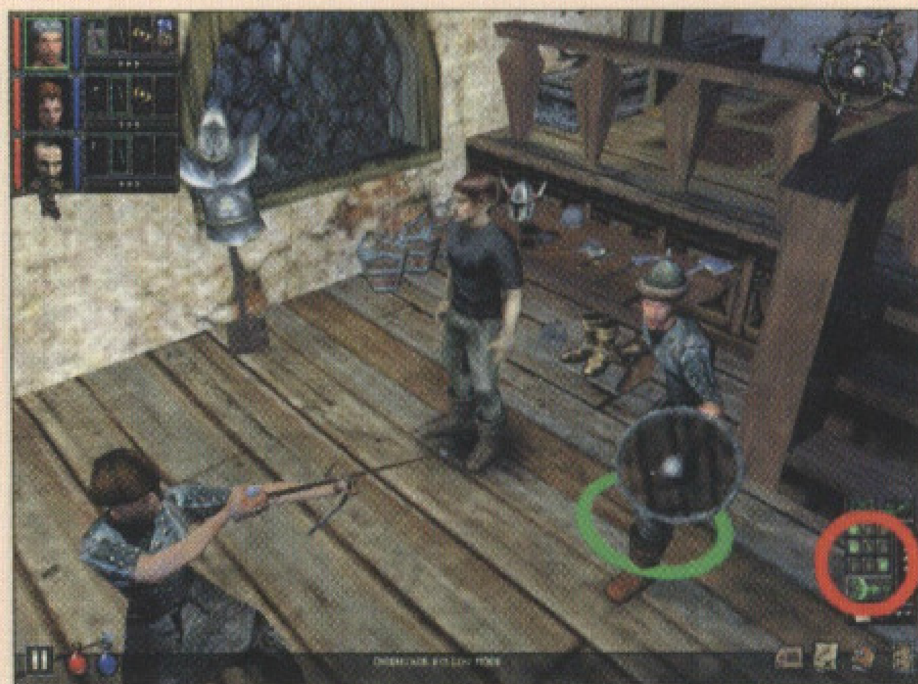
一、设定好角色的作战策略

开始战斗前，一定要先给你的角色设定好一个作战策略。在游戏画面的右下角有一个命令控制面板，其中包含以下3个指令，决定了你的主角将采用什么样的方式去战斗：

1.**行动指令**：就是面板上最上一排的3个绿点。如果点选左边的绿点（Move freely），就表示你的角色将自由追击敌人，无论它跑到哪里，直到将其消灭为止，假如你的角色相对于当前的敌人来说不具备超强的实力，最好不要选择这种方式，因为敌人会经常把你往他们的“口袋”里带；选择中间的绿点（Engage），你的角色就会只在临近范围内追击敌人，这是一种值得推荐的策略，它可以使你的角色在一定范围内“自动”作战而不会有太大的危险；选择右边的绿点（Hold ground），你的角色将不会去追击敌人，等敌人走到眼前或远程攻击范围内才开始攻击，这种策略多用于团队作战中，你可以让队伍中的弓箭手先放箭，而战士则站在弓箭手前面不动，等敌人走过来挡住他们。而你的魔法师通常都需要采用这种策略，免得他们到处乱跑丢了小命。

2.**攻击指令**：就是面板上中间一排的3个绿点。如果点选左边的绿点（Attack freely），就表示你的角色将向他视野内的所有敌人展开攻击，这样可以让你不必一个个地去点击敌人，腾出手来可以去干点别的（比如补血、改队型等）；选择中间的绿点（Defend），你的角色将不会主动攻击敌人，但可以反击敌人。这个策略主要是在面对强敌时，为了不将大群敌人引过来，往往要让远程攻击者于这种状态下；选择右边的绿点（Hold fire），你的角色将完全不会攻击敌人，即便遭到攻击也“打不还手”，这个策略只是为了你的某些“特殊需要”而设置的，比如当你想单独“训练”某个队员的时候。

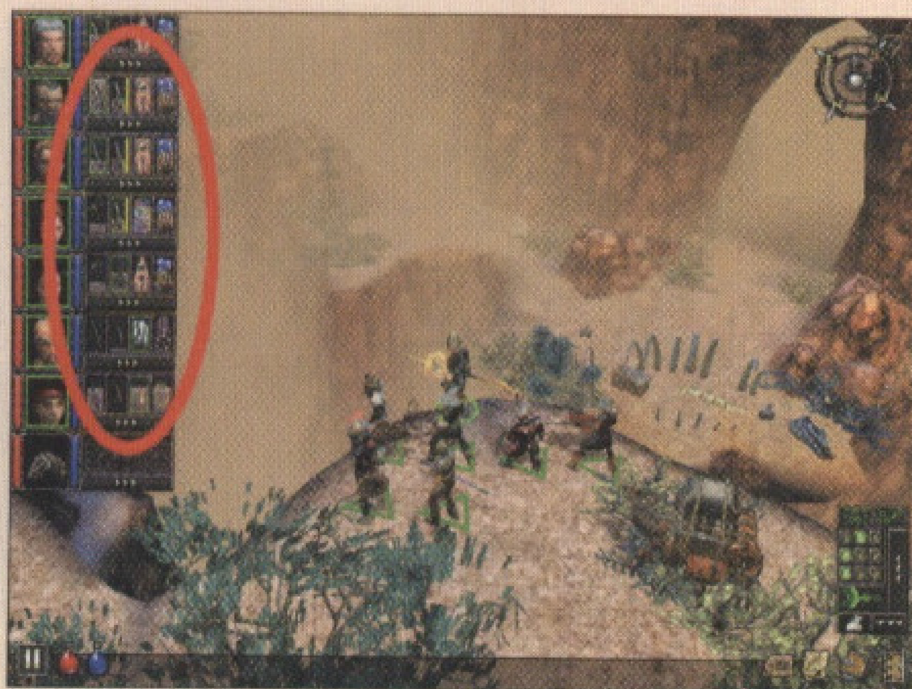
3.**目标指令**：就是面板上最下一排的3个绿点。如果点选左边的绿点（Target Closest），就表示你的角色将攻击离他最近的敌人；选择中间的绿点（Target Weakest），你的角色将首先攻击最弱的敌人；选择右边的绿点（Target strongest），你的角色将首先攻击最强的敌人。


画面右下就是命令控制面板。


在城里买一两头骡子就可以搬运更多战利品了。


一头满载的骡子可以运三个人的物品。


在武器商那里调整好自己的装备。


随时可在左侧战斗指令窗口调整攻击手段。

二、要保持作战队型

在你开始一个新的单人游戏时，你只有一个角色，不过当你杀到第一个小镇时，你的队伍里应该已经有3名成员了，此后当你打到第三个村镇时，你的“部队”可能已经满员了（你最多只能控制8个角色，如果你买了一头骡子来驮东西的话，那么就只能有7位英雄为你卖命了）。你可以像即时战略游戏那样用鼠标框划所有队员（或按E键选全体，也可以按住Ctrl键再逐个点选每个队员的头像），那种只控制1名队员，而让其他队员都跟在后面跑的做法是很不明智的。当你选择所有队员后，可以利用画面右下方的队型控制面板来设定6种队型。

1.单排型（Row formation）：如果你的队员全部是弓箭手或战斗法师一类的远程攻击角色，那么这种一字排开的队型将给予敌人最有力的打击，不过有很多狭小区域是无法展开这种队型的。

2.双排型（Double Row Formation）：这是一种很实用的队型，前排自然是战士充当“肉盾”，替后排防御较弱的弓箭手、魔法师挡住敌人的攻击。

3.单列型（Column Formation）：如果你的队伍中只有一个强力战士，可以考虑用这种单列队型，让其他队员都跟在这个战士后面给他作“服务”，诸如辅助攻击、增强能力、补血等，不过单列队型在遭到敌人伏击时往往会陷入被动，因此不推荐使用这个队型。


单排队形

4.双列型（Double Column Formation）：如果你的队伍中有两名战士，则可以采用双列队型，将两名战士放在最前排抵御敌人。尤其是在一些狭长的通道中，这种队型能够取得更大的优势。

5.雁型队（Wedge Formation）：这也是一种很实用的队型，全体队员排列成一个三角形，可将你最强的战士放在最前面，这样更多的敌人就会攻击他，而你在侧翼的队员和后排的魔法师可以比较安全地展开攻击。

6.圆型队（Circle Formation）：当你被敌人包围或打算包围敌人的时候，可以采用这种队型，不过这样一来魔法师等防御较弱的队员就失去了保护，尤其是在被敌人包围时，建议有条件的话还是先突围出去再说吧。

每个队员在队型中的位置都是根据画面左侧的队员头像顺序来决定的，如果你想调整队员的排列顺序，只需用鼠标按住该队员的头像3秒种，等头像变绿后上下拖动它即可。在头像右边的是4个战斗指令窗口，点选第一个窗口是进行短兵相接的格斗，第二个窗口是使用弓箭，第三、第四个窗口分别是施展魔法书上第一、二两栏内的法术，你可以随时点选不同的窗口来改变角色的战斗方式。对于一组队员来说，建议你设定4种战斗组合（设定及切换方法请参见下一小节关于“快捷键”的介绍）：第一种，全体攻击，均使用最擅长的武器和攻击方式；第二种，让魔法师当医生补血，其他队员战斗；第三种，全体使用弓箭；第四种，让魔法师当医生补血，其他队员都用弓箭。第一种战斗组合往往用于对付较弱的敌人；第二种则是用来对付较强的敌人；第三种通常用来对付大批远程攻击的敌人，或处身于有利地形之上的敌人，也可以在大批敌人冲过来的时候先用这种方式削弱之，待靠近后再换成第一种战斗组合；第四种也是在对付强敌时才用。另外在右下角的控制面版中还有两个功能按钮，一个是跟随开关，如果你关闭它，那么未被选中的成员就不会跟着走，比如当你不想让骡子跟着一起进龙洞的时候，或者你想打个伏击——让你的队员们躲在一堵墙后，然后让最强的战士单独出去“勾引”敌人过来（这也是敌人常用来对付你的一招，也是你需要经常使用的一招）；另一个是物品名称显示开关，如果地上的物品太多，它们的名字挡住了你的视线，你就可以关闭它。


双排队形

总之，作战的原则就是：尽量保持队型，不要乱了阵角。在与敌人对攻时先消灭其远程攻击力量，这部分敌人往往攻击力强而防御力弱，如果放着不打会给我方战士造成较大的伤害；在前有强敌的情况下不要贸然闯入，可用诱敌之计将其引出逐步消灭；在突陷重围时切莫慌乱，不要再向未探索过的区域乱跑，以免引来更多的敌人。可将队员聚集在一个比较有利的地形之上共同御敌，也可全体向来路上撤退，通常不会所有敌人都追过来，这样就可以从容应付了。另外，如果情况太紧张也可以先按下暂停键（Pause键），再慢慢考虑对策（在暂停时同样可以选择队员、设定队型、调整战斗策略、确定攻击目标等）。这里说一个笔者利用暂停键的例子：在打最终BOSS的战斗中，先按下暂停键，指定混在队伍


单列队形

中的骡子前往一个安全的地方，再指定全体队员攻击BOSS，然后继续游戏。不料在攻击中我方魔法师突然毙命（变成了墓碑），于是马上按下暂停键，指定一名弓箭手用卷轴复活她，然后继续游戏。复活成功后再次暂停，先指定弓箭手继续射击敌人，再打开角色背包，从别人包里拿一个红瓶放到魔法师的包里，再单选魔法师，按H键把血补满，然后继续游戏，马上按Z键把地上掉的东西全捡起来，而后继续展开攻击。

三、善于运用快捷键

《地牢围攻》在操作和快捷键的设计上，都非常体贴玩家的需要。玩家的游戏视角可以作360度旋转，你只需要将鼠标指针靠近画面的左边或右边就可转动视角，将指针靠近画面的上边或下边就可以改变仰角，用鼠标滚轮则可以缩放视野的大小。游戏中的所有快捷键都可以在“Option”选项中看到，下面仅介绍几个在游戏中最常用到的快捷键：

Tab键：切换地图模式。由于3D视野的空间范围终究有限，所以你经常需要切换到平面大地图方式下来查看自己所处的位置，看看哪里还没有被探索到。同时在这种地图方式下同样可以点击敌人进行战斗，以及进行其他各种游戏操作。

H键和M键：这是冒险过程中用的最多的两个热键，前者是使用包中的血瓶来补血，后者则是用来补充魔法值，尤其在危险的环境下，你的手指时刻都不应该离开那个H键。

I键和K键：前者同《暗黑破坏神》一样，可以打开你的背包和状态窗口，你可以在里面调配装备和物品；后者则是在打开背包窗口后用来自动整理物品的，整理好的背包可以最大限度的容纳物品，不浪费一格空间。

E键：选择全体队员。当你的队员们在战斗中走散，你可以用这个键选中他们，然后点击一个地点或一个敌人，他们就会向那里集中（正在喝血瓶者除外，你必须在他喝完后再点一下才行）。

Z键：自动拾取物品。这是一个最体贴玩家的设计，你再也不用睁大双眼去一件件抓取地上的战利品了，一按Z键就OK。

Ctrl+F1键和F1键：当你选中一组队员后，按下Ctrl+F1键，就可以将他们定为一组，以后你就可以随时按下F1键来先取他们，这是不是有点即时战略游戏的玩法？同理，你也可以使用Ctrl+F2键和F2键……

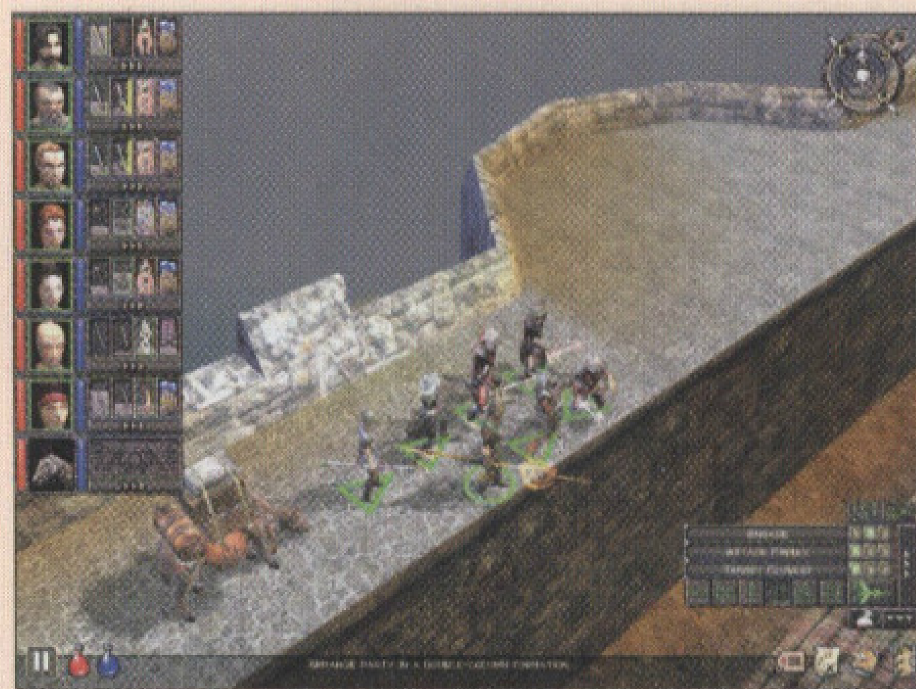
Ctrl+1键和1键：如前文所述，你可以设定多种战斗组合，当你设定好一种组合后，就可以按下Ctrl+1键保存它，当你设定好第二种组合后，就可以按下Ctrl+2键保存它……依此类推，而后你就可以在需要的时候用1、2、3等键来切换不同的战斗组合。

四、尽快升级最重要

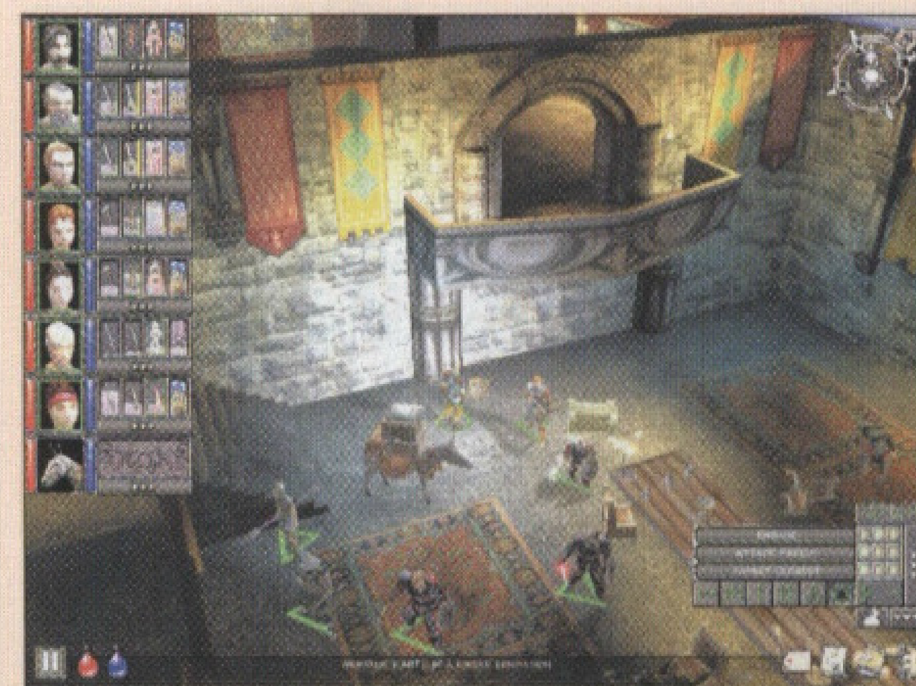
角色升级是所有RPG的共性，升级后当然好处多多。首先是素质的提高使角色的“存活率”大大提升，第二可以装备更强的武器、盔甲，使用更高级的魔法，另外在多人模式中还可以打开新的区域，挑战新的敌人。《地牢围攻》的升级方式与《暗黑破坏神》不同，这里不需要玩家自己去“加点”，升级的倾向性完全取决于玩家在战斗中的“表现”——哪类武器是你的最爱？练功还是不要太“花心”的好。

本游戏没有“经验值”这个概念，取而代之的是熟练度，你可以看到在4个战斗指令窗口内均有一个“灰条”在不断上升，每当它升满后，恭喜，你又升级啦！不论是角色素质的增加还是战斗技能的提升，都要依据于该角色在战斗中对敌人所造成的伤害值。因此在多人模式中当一个初级玩家跟着高级玩家超前进入高难度关卡后，尽管他很难杀死敌人，但他仍会因为对敌人造成了伤害而使级别得到提升（升得还特别快）。

另外，笔者在与他人的交流中听到这样两种说法：1.角色素质的提升取决于武器挥动次数，战斗技能的提升取决于战斗伤害度；2.角色素质的提升与角色职业有直接的关系，比如想让一个50级的魔法师去用剑杀敌以达到快速增加强壮等级的目的，那么只有当该魔法师的格斗技能超过了他的魔法技能后，他的强壮等级才会增加。为此笔者专门进行了一次测试——用一个40级的战斗系魔法师（他

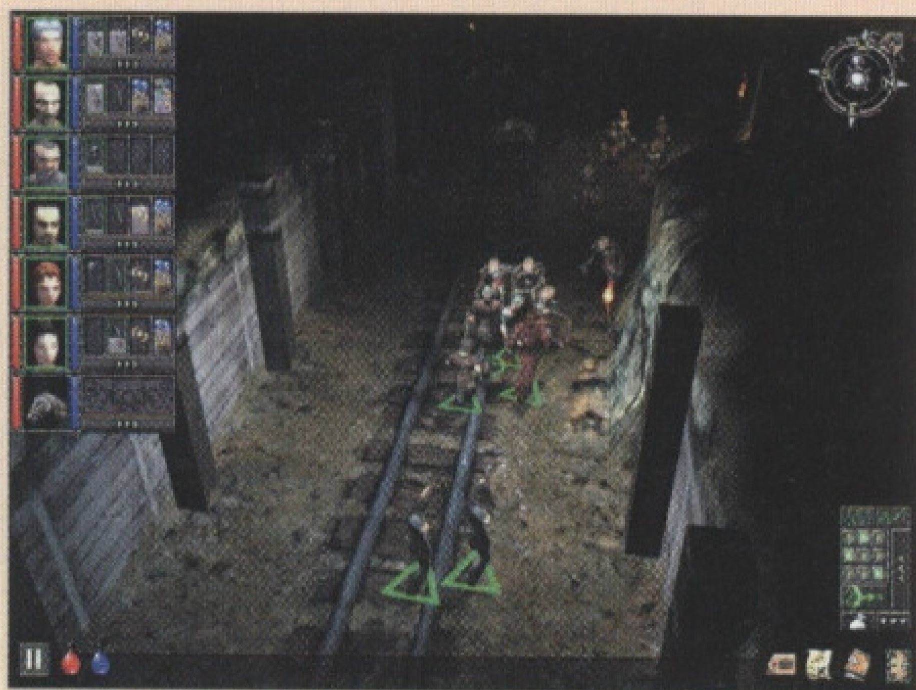

双列队形


雁形队形


圆形队形


利用暂停键复活死去的魔法师。


石桥镇内。


杀进矮人矿井。


美丽的雪之城镇。


在冰洞中解救大法师米里克。

的格斗等级是11.2级），分别使用攻击力2-5的Blunt Dagger和攻击力26-35的Cracked Full Blade去攻击同样一群沼泽妖怪（采用备份进度的方法使两组战斗的环境及角色起始素质完全一样），发现所有等级的提升都只与角色对敌人的伤害值有关，并且该魔法师在其格斗等级升到12.8级的时候，其强壮便开始有所增加。此外笔者还听到一个说法：角色的技能等级越高，则素质等级提升速度越慢。限于时间关系，笔者未加验证，请各位玩家在游戏中自行感受。

五、了解魔法的意义

百余种魔法是《地牢围攻》的一大特色，其内容之丰富，很值得研究一番。每一种魔法都有最低等级要求，从0级到一百多级的魔法适用于不同等级的魔法师在不同的游戏阶段使用，一个高级别的魔法师往往会有好几本魔法书，而那些比较初级的魔法对于战士和弓箭手来说也是很不错的辅助手段。当你得到一个魔法后一定要认真了解它的含义，包括魔法的功能、杀伤力、射程、等级限制等等。

现在就开始围攻！

第一章 石桥镇（Stonebridge）

●任务名称：清理艾得伽尔（Edgaar）的地下室（Clear Edgaar's Basement）

●任务说明：清除艾得伽尔地下室中的怪物克鲁格，得到前往石桥镇所需的补给品。

这是游戏中非常简单的一个任务。游戏开始后，沿着小路一直向前走不多远，便会在路边发现一间小屋。进入小屋，与小屋的主人艾得伽尔交谈，得知他的地下室被一群克鲁格（Krug）怪物侵占，他请你帮忙清除怪物。接受任务之后，从屋子中出来，在房屋侧面找到地下室的入口。顺着台阶走下去，将地下室中的怪物们逐一消灭，最后干掉地下室二层中的怪物头目Brankar，便可以完成任务，同时找到第一个愿意加入队伍的伙伴。而后返回房间向艾得伽尔报告，得到一些补给品。

●任务名称：在石桥镇寻找吉奥恩（Seek to Gyorn in the Stonebridge）

●任务说明：前往石桥镇，找到吉奥恩（Gyorn）。

这是你在游戏中最初接到的一个任务。游戏开始时，在农田地区（Farmlands）的小桥边，被克鲁格打成重伤的诺里克（Norick）临死前嘱托你到石桥镇去寻找吉奥恩，共同抵御怪物克鲁格的攻击。接受任务之后，沿着道路一直向前走，直奔石桥镇。可是当你来到通向石桥镇的木桥前时，发现木桥已经被克鲁格破坏，只有穿过怪物盘踞的圣血地穴（Crypt of Sacred Blood）才能到达，否则别无它路。于是你顺着路牌所指示的方向一直向前走，找到圣血地穴。进入之后，发现这里果然阴森可怕，不过这里的怪物倒不难对付。在圣血地穴另一端出口附近，你遇到女弓箭手乌洛拉（Ulora）愿意加入你的队伍。从地穴出来后继续沿着道路向前走便可以来到石桥镇。进入酒馆后，找到吉奥恩，与之交谈，完成任务。

第二章 寻找统领之旅（Journey to the Overseer）

●任务名称：奥杜斯的斧头（Ordus's Axe）

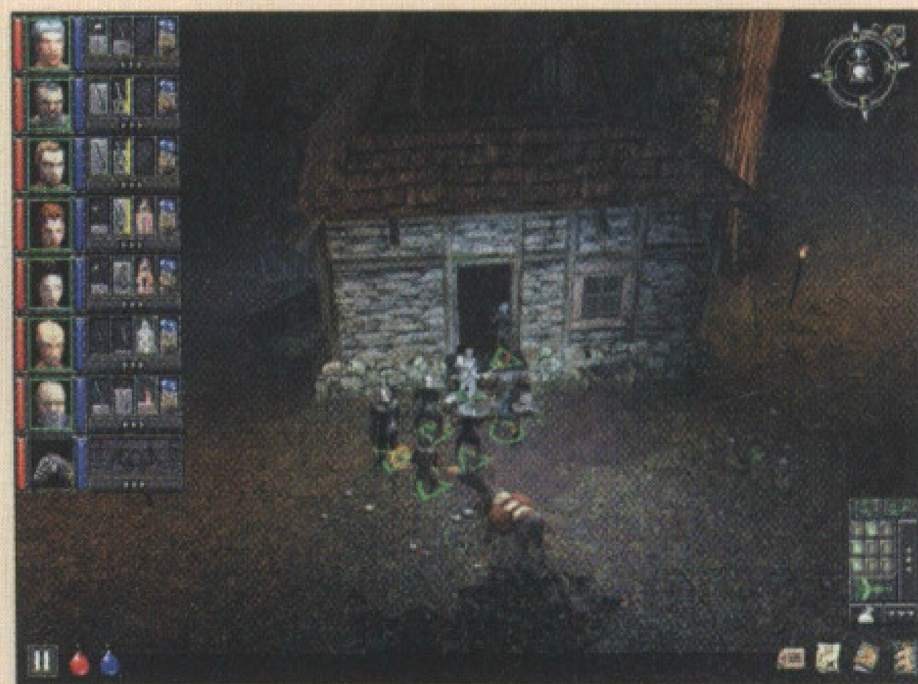
●任务说明：帮助奥杜斯从北方守卫塔楼中（Northern Guard Tower）找回失落的斧头。

在石桥镇中，与民居奥杜斯交谈，他请你帮忙到北方守卫塔楼中寻找他失落在那里斧头，因为他不想让任何一件武器落入怪物克鲁格的手中。北方守卫塔楼在石桥镇城外，当你离开石桥镇后，顺着道路向前走，会发现一块路牌指示向右走可以到达威斯林信道（Wesrin Cross）。其实那里就是东方守卫塔楼，而威斯林信道正是东方守卫塔楼的地下信道。不过现在先不去那里，从路牌处一直向前

走，可找到北方警卫塔楼。进去消灭塔楼中的怪物，然后在塔楼里找到奥杜斯的斧头便可完成任务。

●任务名称：送交吉奥恩的报告（Deliver Gyorn's Report）
●任务说明：将吉奥恩的报告送交格莱瑟恩城中的统领。

在酒馆中与吉奥恩交谈，发现他对目前怪物克鲁格的侵袭也无能为力。不过他感觉克鲁格攻击人类是受到了小妖精（Goblin）的指使，为此必须要向格莱瑟恩城中的统领报告，并提出加入队伍。同意吉奥恩入伙后离开石桥镇，沿着道路向前走，根据路牌提示进入威斯林信道。一路向纵深处冲杀去，找到一个巨大的铁吊栏。乘坐吊栏到下一层继续前进，来到一间圆型大厅。这里的光线非常暗，点燃大厅四周墙壁的蜡烛情况会稍好一些。大厅另一侧的出口在南端，那里守着一只大蜘蛛，对于初期的玩家来说比较难对付。将蜘蛛干掉之后，从它身后的出口离开，再乘另一个铁吊栏向上走，从西方守卫塔楼中出来，顺着路牌指示的方向朝格莱瑟恩城走，先经过格里特迪夫矿井，然后进入白雪皑皑的格莱瑟恩山城。亚马斯（Ibsen Yamas）统领在山城中的酒馆里面，找到他后，向他汇报石桥镇的情况便可以完成任务。


黑暗森林中的小屋。

●任务名称：姐妹的口信（A Sister's Message）
●任务说明：将艾拉（Ella）的平安口信带给她在格莱瑟恩城的姐姐艾达（Ada）。

在石桥镇酒馆的二楼，与住宿在这里的艾拉交谈，她请你帮忙给格莱瑟恩城的姐姐艾达带一个平安口信。这个任务可以和上一个任务一起完成。找到格莱瑟恩城之后，进入山坡上的小房子，那里就是艾达的家。将艾拉的平安口信告诉艾达，她为了表示感谢，会送给你一枚不错的戒指。


将敌人逼到悬崖边上。

●任务名称：清理格里特迪夫关口（Clear Glitterdelve Pass）
●任务说明：为石桥镇的民兵清理通向格里特迪夫的道路。

当你从石桥镇北门离开时，这里的守卫请求清理通向格里特迪夫的道路，以便能够使石桥镇的民兵更加方便地守卫城镇和道路。接受这个任务后，你同样需要先穿过威斯林信道，从西方守卫塔楼出来，然后根据路牌的指示，找到石桥镇西侧大门，发现大门被一堆大石块堵住了。点燃石碓处的炸药将石块炸飞，然后打开大门进入城镇，与里面的守卫交谈，完成任务。

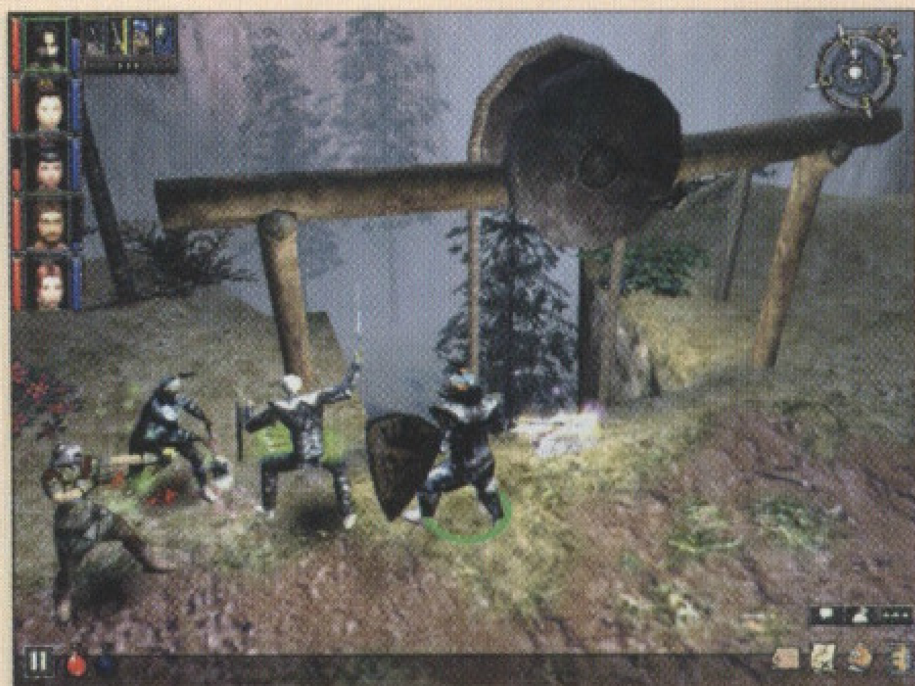

在这么烂的吊桥上激战，会不会摔下去啊？

●任务名称：解救特洛哥（Rescure Trog）
●任务说明：在矮人矿井中解救格罗恩（Gloern）的兄弟特洛哥。

从西方守卫塔楼出来后，顺着路牌的指示来到格里特迪夫。在矿井的入口处与矮人格罗恩交谈，他请你帮忙寻找矿井下的兄弟特洛哥。接受任务之后，沿着信道进入矿井。这里的道路比较复杂，在向前行进的过程中，要先后几次乘坐升降机才能达到矿井另一端的出口。特洛哥所在的地点位于矿井另一端出口处附近的地区，用炸药炸开信道右侧的一层夹墙后可以找到一个升降机。乘坐升降机下去，便会找到守侯在下一层的特洛哥，交谈之后得到一个护身符，完成任务。

●任务名称：报告特洛哥的发现（Report Trog's Finding）
●任务说明：将特洛哥的发现报告给格莱瑟恩城中的统领。

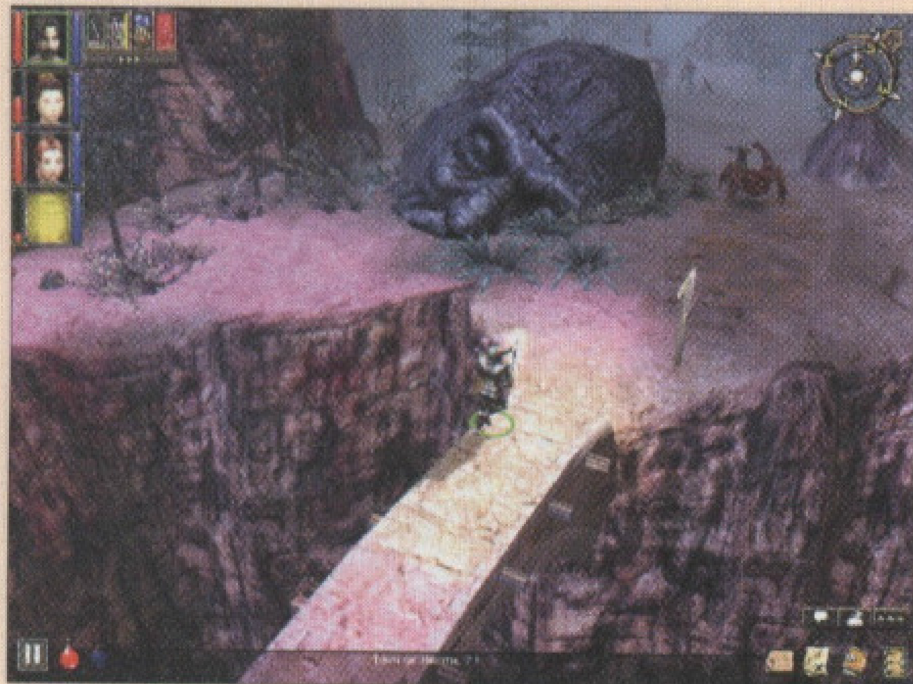
这个任务是在与特洛哥交谈之后得到的，可以和任务“传送吉奥恩的报告”一起来完成。只要找到格莱瑟恩城之后，与酒馆中的统领亚马斯交谈便可以完成任务。


围攻重甲骷髅兵。

第三章 寻找米里克（The Search for Merik）

●任务名称：还书（Book Return）
●任务说明：帮助阿顿（Ardun）找到他借给村民的两本书。

这是游戏中最简单的一个任务。进入格莱瑟恩城之后，在商店中与伙计阿顿交谈，他请你帮助找回借给村民的两本书。从商店出来，先到商店旁边的民居中与房子的主人交谈得到一本书，接着再到城镇大门旁边的塔楼上，与那里的守卫交谈得


好大一颗头啊！


一个神秘的地方。


巨龙被击落的一瞬。


火热的战场。

到另一本书，然后返回商店再次与阿顿交谈。这样加上阿顿自己手中的那本书，他的3本书便齐全了。

●任务名称：寻找米里克（Quest for Merik）
●任务说明：找到大法师米里克。

在城镇酒馆中，与统领亚马斯交谈，他说目前所发生的混乱状况和大法师米里克的失踪有关。如果找到米里克，就可以查出其中的原因。因此，亚马斯请你帮助寻找米里克。接着再与酒馆老板朱丽娜交谈，得知米里克被困在北方冰窟之中。于是从格莱瑟恩城出来，沿着道路向前走，找到北方冰窟。进入之后，继续沿着冰窟中的信道一直向前走，在洞穴的中找到被冻住的大法师米里克，将米里克救下来后，你可以让他加入队伍，任务完成。

●任务名称：增援克洛兹要塞（Reinforce Fortress Kroth）
●任务说明：赶到克洛兹要塞，增援那里的我方部队。

这个任务也是统领亚马斯交给你的，但是要到第五章才能完成。

●任务名称：无家可归的铁匠（Homeless Blacksmith）
●任务说明：清除沃罗家中的怪物。

在格莱瑟恩城中的铁匠铺与沃罗交谈，他请你帮忙杀死他家地下室中的怪物。这个任务可以在进行任务“寻找米里克”的过程中完成。当你从格莱瑟恩城出来之后，沿着道路一直向前走，来到一座木桥前，在木桥的左侧有一间木屋，这里就是沃罗的房子。从房间侧面的入口进入地下室后，消灭里面的全部怪物便可以完成任务。

第四章 守护法杖（The Warding Staff）

●任务名称：消灭土匪头目（Confront the Bandit Boss）
●任务说明：杀死土匪营地中的土匪头目。

在冰窟中救下米里克后，从前方出口离开冰窟。沿着道路向前走，路上遇到一个营帐。与绿色帐篷中的拉兹凡（Razvan）交谈，他请你帮忙消灭经常骚扰他们的土匪头目。接受任务之后，继续沿着道路向前走，可以发现一条小路两边点燃着熊熊火把，顺着这条小路向前走便可以找到土匪的洞穴。进入之后，将里面的土匪头目杀死，完成任务。

●任务名称：米里克的法杖（Merik's Staff）
●任务说明：找回米里克的法杖。

在冰窟中救下米里克之后，他说要赶紧找回自己的法杖，如果让法杖落到坏人的手中便会产生可怕的后果。从冰窟中出来，沿着道路一直向前走，进入沼泽地带。这片地区的面积非常大，而且还雾蒙蒙的，很难辨清道路。在这里，你所要寻找的地点是位于沼泽西南面的小妖精洞穴，那是离开沼泽地区的唯一出路。小妖精洞穴的入口从表面看上去很像是一棵枯树，进入之后，沿着信道一直向纵深地区行进，你会发现沿途的敌人全都装备着现代化武器，原来它们都是来自于异星的生物。最后，在洞穴的尽头处干掉一个巨大的机器人便可以夺回法杖，完成任务。

●任务名称：净化寺庙（Purify the Temple）
●任务说明：消灭寺庙中的怪物。

在进入沼泽不远处的小木桥边，与学者阿祖奈特（Azunite）交谈，他请你消灭寺庙中的怪物。接受任务之后，来到沼泽东面，找到寺庙，将那里的怪物全部干掉，然后把阿祖奈特交给你的图腾饰物放到祭坛上，点燃灯火，便可以完成任务。

第五章 远古恶魔（An Ancient Evil）

●任务名称：增援克洛兹要塞（Reinforce Fortress Kroth）
●任务说明：消灭通往克洛兹要塞道路上的敌人，增援我方部队。

从小妖精洞穴的另一端出来后，与洞口旁边的士兵交谈，他请你消灭通向克洛兹要塞道路上的怪物。沿着道路向前，按照路牌的提示穿过一段隧道后，找到通向克洛兹要塞的咽喉要道。在这里，敌人头目格莱士（Gresh）正带领着很多不死怪物阻挡住你的去路。将他们全部消灭后便可完成任务。

●任务名称：失踪的寻宝者（Missing Treasure Hunters）

●任务说明：找到商店失踪的客人，并把消息报告给格莱哥。

从小妖精洞穴出来后，沿着道路向前走，途中会发现一家商店。在商店的西侧还有一间房子，与房子的主人格莱哥（Gregor）交谈，他请你帮忙寻找一些失踪的客人。接受任务之后，继续沿着道路向前走，在路旁找到另一间小屋。先干掉从屋子里面冲出来的独眼巨人，然后从房子侧面的入口进入地下室，在里面找到已经被怪物杀死的寻宝者。接着返回商店西侧的房子向格莱哥报告，得到35 000金子，完成任务。另外在地下室的东面有一道夹墙，打破之后穿过去，在里面找到一个看上去像锅炉似的东西。转动上面的4个阀门，“锅炉”开始放气，然后返身扳动破桌前的开关，从地下升上来一个平台。接着再扳动平台上的开关，可以打开对面的墙壁，从里面找到一些不错的物品。

第六章 不明智的联盟（Unwise Alliance）

●任务名称：征服德洛格族人（Subdue the Droog）

●任务说明：征服沙漠东面德洛格族人村庄中的蛮人首领。

进入克洛兹要塞之后，与要塞中的拓里士（Tarish）交谈，他说德洛格族人助纣为虐，帮助邪恶的塞克人攻击人类，因此请你去降服德洛格族人。告别拓里士，从要塞另一侧的信道走出去，然后按照路牌的指示，经过几座小木桥，找到德洛格族人栖息的村落。这里看上去就像是一座城堡，从村落的正门走进去，一些负隅顽抗的德洛格族人还在不停地发动攻击，而另一些德洛格族人则跪伏在地上向你投降。将那些不知死活的家伙们都干掉后，沿着信道一直来到“城堡”的顶层，在商店中与首领诺那拓亚（Nonataya）交谈便可以完成任务。

第七章 国王和城堡（King and Castle）

●任务名称：EHB城堡之旅（Journey to Castle EHB）

●任务说明：前往EHB城堡，阻止塞克族人入侵秘室。

在德洛格族的村落中，与首领诺那拓亚交谈，她说当初德洛格族人由于势弱，被迫与塞克族人联盟。如今，诺那拓亚幡然悔悟，请你赶快前往EHB城堡，阻止塞克族人夺走城堡秘室中的宝物。接受任务之后，从德洛格村落的另一个出口离开，沿着道路一直向前走，按照路牌的提示赶到EHB城堡便可以完成任务。

●任务名称：屠杀远古巨龙（Slay the Ancient Dragon of Rathe）

●任务说明：在塞克族人将远古巨龙从龙穴中释放出来之前将巨龙杀死。

从德洛格村落中出来之后，与村口处的克鲁萨德（Crusader Goquua）交谈，得知塞克族人正在利用远古巨龙攻击人类，他希望你赶快去往龙穴，将远古巨龙杀死。离开克鲁萨德，沿着道路向前走，过桥之后，按照路牌的指示便可以找到龙穴。龙穴中的远古巨龙非常厉害，它不但生命值非常高，而且破坏力也非常大。如果你的战士等级不够高，最好不要冲上去砍，让他们和弓箭手一起用远程攻击吧，一扫而过的龙火比龙脚的震动伤害力要轻一些，另外至少让两名魔法师站在后面安全距离上给前面的队员补血，经过一番激烈战斗之后，最终将巨龙杀死，然后再搜索龙穴，顺便找到很多宝物，完成任务。

●任务名称：寻找国王（Search for the King）

●任务说明：找到国王，将城堡从塞克族人的手中解救出来。

从德洛格村落中出来，沿着道路前往EHB城堡，途中遇到博林格公爵（Lord Bolingar）。与他交谈，得知塞克族人突然从地下冒出来，对EHB城堡发动攻击并将城堡占领。不过国王并没有被塞克族人俘虏，还藏身于城堡地下的某个地方。博林格公爵请求你赶快去营救国王，并且提出要加入你的队伍。当你来到EHB城堡时，城堡已被塞克族人完全占领，从城堡大厅正门进入，沿着走廊和楼



壮观的熔岩瀑布。



与龙共舞。



地牢围攻！



对万恶之源的最后一击。

梯一直向城堡的顶层走，然后在城堡的南面乘坐升降机来到城堡地下。在地下城右侧的一个房间中找到安然无恙的康莱德（Konreid）国王，完成任务。


接到寻找8块石头的任务。

第八章 星之秘室（The Chamber of Stars）

●任务名称：消灭塞克族人（Vanquish the Seck）

●任务说明：找到塞克族人首领果姆（Gom）。

找到康莱德国王后与之交谈，他让你赶紧去寻找并诛杀塞克族人首领果姆，这个任务要在第九章中完成。

●任务名称：星之秘室（The Chamber of Stars）

●任务说明：从星之秘室中找到宝物。

这也是康莱德国王交给你的一个任务，要你在消灭塞克族人首领果姆之前，先到城堡中的星之秘室中拿到对付敌人的宝物，并且还交给了你一把星之钥匙（Star Key）。接受任务之后，沿着地下城的信道一直向前走，最后找到一扇无法打开的大门。朝着大门相反方向走，在地面上可以找到一个开关。按动开关，前面的裂隙上方便会放下来3段铁桥。顺着铁桥走过去，进入星之秘室。这里有一个巨大的机械装置，转动装置四边的雕像，机械开始运动，然后拿到宝物——破坏者权杖，完成任务。


Hiroth Stone已经放在祭坛上了。

第九章 地牢围攻（Dungeon Siege）

●任务名称：消灭塞克族人（Vanquish the Seck）

●任务说明：在塞克族人释放出首领果姆之前，将他们完全消灭。

从星之秘室中拿到宝物之后，来到刚才无法打开的那扇门前。此时这扇门已经可以打开。穿过房门，沿着信道一直向前走，经过熔岩区，消灭众多敌人，最后踏上一块巨石，下落到塞克族人首领果姆藏身的地方。这个家伙是游戏中最厉害的敌人，不但非常难对付，而且在第一次被打死之后还会复活变身，经过一番殊死搏斗后，最终将果姆打倒，你可以看到几行说明结局的文字（竟然没有结局动画，败笔）。然而游戏并没有结束，你可以选出队伍中最值得欣赏的一名队员前往多人游戏模式中继续更酷的冒险。


Elddim Stone在这里。

在多人“地牢”中如何围攻？

《地牢围攻》中的多人连线模式与单人游戏模式有着很大的不同，可以说是各具千秋。多人模式的游戏地图比单人模式多一个，即“八块符石”任务，这个任务在单机模式下玩不到。玩家必须找齐象征八个村镇的八块符石，将它们全部放到祭坛上打开一个新的区域，前往那里才能完成这个任务。另外据说多人模式下的新地图将来还可以从因特网下载来玩，期待中……

在多人模式下敌人的强度会根据玩家的人数和等级经过“计算”生成，所以在多人模式下强敌永远是强敌，再厉害的英雄如果在地洞中遭到围攻也会很快“壮烈”，所以多人游戏中注重配合是首要的关键。另外如何尽快升级也是重中之重，玩家们在相互交流中经常拿出来比较的，除各自的装备外总还要再问一句：“你多少级了？”级别够高就可以进入新的难度地图，这一点同《暗黑破坏神》一样，在新难度下敌人的强度倍增，而玩家能得到的回报也同样倍增，很多极诱人的装备只有在高难度地图中才能找到。下面就说说玩家在多人模式中该如何游戏。


Fallraen Stone在群怪的看守之下。

一、选择队长

队长的责任说白了就是当靶子、肉盾、向导。由于“地牢”中的怪物会优先进攻整支队伍首先靠近或攻击它的玩家，所以队长在前边领着队员跑，当然会成为众矢之的。当队长被怪物们围攻时，他一定要挺住，队长坚持时间的长短决定

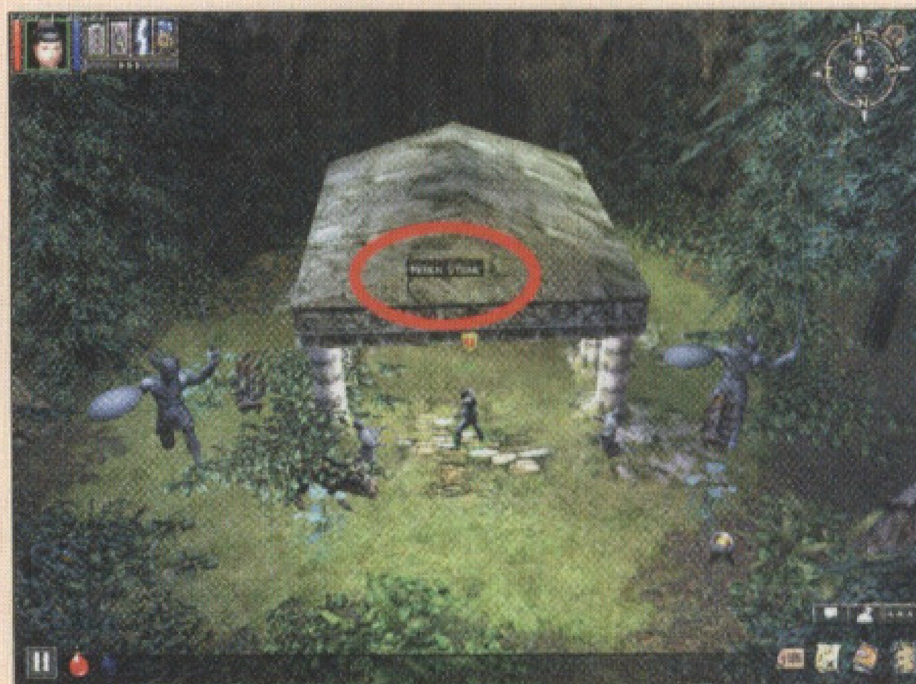
队员们跟进攻击的时间。"地牢"的地图做得极为庞大复杂，当需要完成任务却找不到地点，需要练级却找不到方向，当队伍弹尽粮绝、四面"怪"歌时却不知如何回城，这就需要一个熟悉地图的队长领路。因此，选择队长的主要条件是：血长、防御高；次要条件是：攻击高（若带队练级不需攻击高）、熟悉地图（有队员熟悉亦可）——显然一名强大的战士是队长的不二选择。

二、主要练级路线

初期作战怪物较弱，数量也不大，大家不妨一拥而上棍棒交加。此时不必追求职业分化，都升到三四级时就可以确定职业并向相关方向发展，确定职业后就不要再轻易更改了。此时可以在Elddim附近打打怪物，将等级提到10到20级之间。此后弓箭手和魔法师（也就是具有远程攻击能力的）可以按以下路线练级：从Elddim往W（西）方向前进，过一座小桥，一直向前走，可以看到有路牌指向Lang，当走到一个大沼泽边会看到一座木断桥，凡是要练远程攻击的都迅速上桥（千万别进沼泽），跑到桥断处会发现沼泽里有很多怪物（Swamp Slinger），它们的攻击力很高，但都打不到你（游戏Bug？），于是就可以站在那里慢慢射杀它们，等级长得很快哦。战士则没有这个"Bug"可以利用，还是老老实实地去F城的雪地里好好练吧，在这个阶段升级都很快。

当练到30级以上，就可以几个人组队一起按照以下路线练级（队长最好能在40级以上）：在Elddim中E（东）方向有个传送点（黑盘子），传送到Crystwind，然后向S（南）方向走一段会看到路牌，再向W方向去Quillrabe。Quillrabe的传送点需要42级才可开启，这里怪物的实力可想而知。Quillrabe依山而建，往W方向上到顶再向S走会看到下坡，这是去Hiroth的路（开启这里的传送点需46级）。此处怪物的特点是一多三高——数量多、生命高、防御高、攻击高，建议战士、弓箭手全买红瓶，魔法师红瓶1/3、蓝瓶2/3，否则可能中途就……路上不要硬拼，用弓箭手或战士把怪物一个个引过来消灭，法师在后面一边攻击一边为战士补血，法师的Nature Magic最好能达到32级，以便能使用Major Heal（大补血）魔法。建议优先杀掉会扔火球和石头的怪物，前者防御奇高、后者生命奇高。最后进的山洞里有条黑龙，生命值很高（应该是新玩家第一次见到的生命力最强的怪物），杀掉它才可以取周围的宝箱，里边的装备通常不错。建议战士、弓箭手近攻，会受到龙脚的震动伤害；魔法师远攻，会受到龙嘴的喷火伤害。不过打龙对长级并没有太大的帮助，主要还是为了寻找更强的装备，所以如果实力不济还是跑吧（素质不够好装备也用不上）。出山洞就到了Hiroth，Hiroth的S方向有座城堡，里面有不少怪物，实力一般，但它们的混合作战威力甚高。此时几个人的配合一定要默契，同进同退，可以"关门打狗"，即弓箭手开门引怪物，战士在门旁边等怪物出门立刻把门关上。城堡里还有座地下迷宫，里边的怪物生命值高、攻击力高、防御力高……总之，又上了个新台阶。建议优先杀掉会发射紫球的蜘蛛，另外有会劈红色闪电的半身骷髅，由队长吸引其火力，等级低的队员去打它。根据笔者的实际感受，打这种怪物等级增长得更快一些，这不过这种家伙数量较少。出地下迷宫后往E稍偏S一点的方向跑，这段路很长，但怪物不多。注意千万不要跑丢，这里是沙漠，在没有任何参照物的情况下很可能谁也找不到谁了。最后来到Grescal（有两个大湖泊），从道具店出发，向N.E（东北）方向跑，来到最后的地下迷宫，这里的怪物的确是整个游戏中最强的（不包括隐藏关）。记住，一定要稳扎稳打，不要操之过急，否则会死得很难看。这里的好装备很多，另外要注意墙上有开关可打开暗门。

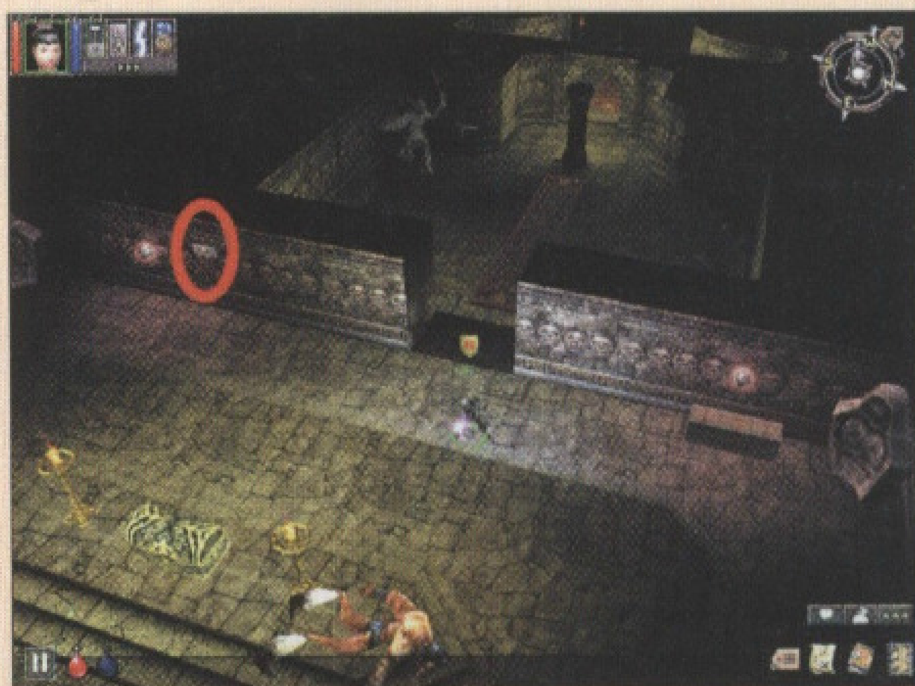
以上练级路线在游戏中难度较大、跨度较长、怪物等级高，但在城镇里可以补充装备，而且中途也会有补给商店。这里有个小技巧，以Quillrabe去Hiroth的路为例：Quillrabe的W门有个守卫（Guard，游戏中所有守卫的攻击力都很低，但生命无限），可派个战士先去Hiroth的路上吸引大量怪物到守卫附近，守卫会追击怪物，这时那个战士可以主动"牺牲"，让所有怪物都去找守卫。当有大群怪物围攻这个打不死的守卫时，其他人该干什么就不用我多说了吧……如此循环往复便可轻松升级。记住，队伍中的其他人不要跟得太紧，法师最好会复活，或战士干脆跑到复活点附近再"牺牲"。这个办法很有效，就是效率低，队伍行进速度慢。但并不是所有守卫都那么"听话"，某些守卫会看着玩家惨遭怪物"蹂躏"却无动于衷……玩家可自己试验。



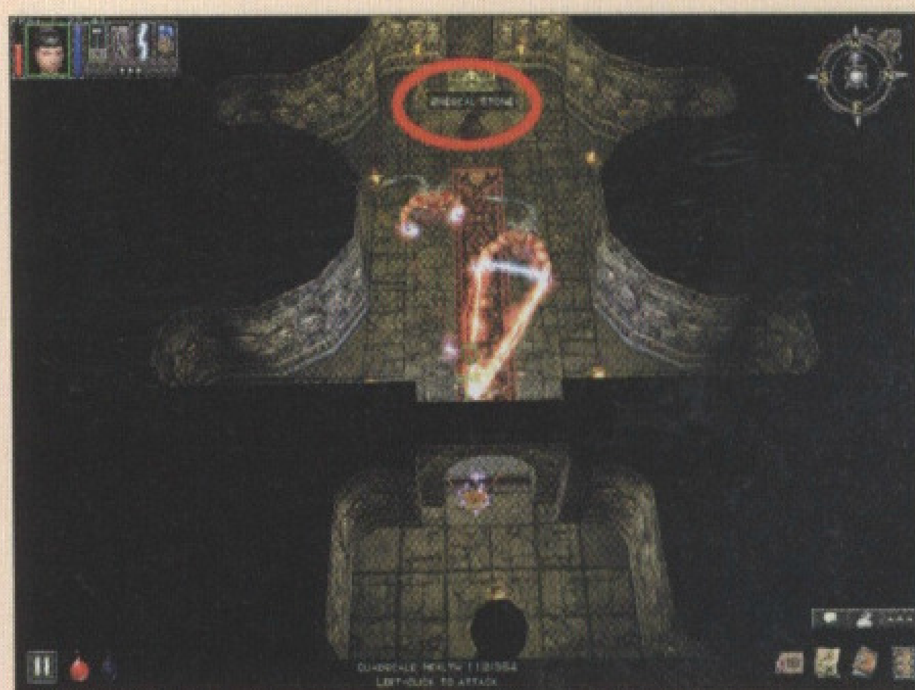
Meren Stone就藏在这个小神殿里。



Quillrabe Stone就锁在龙嘴下的这个箱子里。



按下这个按钮打开暗门。



Grescal Stone藏在暗门后的箱子里。

当队伍中有玩家达到50级时便可通过传送点直接进入Grescal，可反复往N.E方向的地下迷宫里跑，一是练级，二是可以捡到很多好装备。

三、其他练级路线

当全体队员都升到22级，魔法师的智力（Int）超过28时，就可以考虑进入Kingdom of EHB地图中的Dark Swamp，进去后向S.E（东南）方向前进会找到一个洞穴，一直打到头会找到一根法杖——Merik's Staff，它能提升队伍的整体魔法实力。当然，这里的怪物实力不弱，也是练级的好机会。

当全体队员都升到46级，可以考虑进入Kingdom of EHB地图中的Castle Dungeon。这关路线很长，而且只在开始有商店，怪物被打死后很少会掉下红瓶、蓝瓶，对整支队伍的持续作战能力要求很高。一般到地下熔岩地区红瓶便开始匮乏，此时法师的补血能力变得尤为重要，要记得多打打箱子找瓶子。最后的Boss会变一次身，其生命力会因玩家人数的不同而从5 000左右~10 000上下不等，打死它后会掉下不少好装备。


找齐8块石头，祭坛打开了。

四、还应该了解的事情

1.紫色装备最好，其次黄色装备，再次蓝色装备，棕色装备会减属性。据说人物等级越高、能力越强，捡到的装备会越好。

2.如果捡到好的戒指、项链（这两样装备没有等级要求，并且在商店里买不到）可以采用备份进度的方法多复制出几个分给其他队员。

3.在每一关都有雕像形式的复活点，也有圆形石台，有红色和蓝色两种，分别加生命和加魔法，但速度实在不敢恭维。不过不论哪种都具有让幽灵立即复活的功能，这个设计的确不错。可是笔者在练法师时遇到一种情况：被无数怪物包围在石台上，复活后还没站起来就立即又被直接打成幽灵，然后又复活，然后又……如果此时没有外援的话就只有“Save and Exit”了。


这么重要的书就随随便便丢在地上，快去捡吧。

4.变成幽灵的好处：可以摆脱“滔滔江水”的怪物“连绵不断”的追杀；替队友侦察敌情；弹尽粮绝时唯一可以拥有全满生命和魔法的方法；周围有复活点的情况下可减少红瓶、蓝瓶的浪费；赶快去厕所吧……

5.在建游戏时，选择“Game Setting”，把“Drop on Death”选为“Nothing”，这样你才不会在死亡或变幽灵时稀哩哗啦掉下一大堆东东。

6.常备复活卷轴。由于高等级的队员HP非常高，所以当魔法师想复活他时要耗费大量的Mana，而使用复活卷轴复活任何人都只耗30点Mana，并且没有对魔法等级的要求，任何人都能用，所以不论是在单人模式还是多人模式中，每个队员的魔法书里备几个复活卷轴是非常必要的。


启动传送圆盘的三块踏板。

多人地牢中的秘密：小鸡快跑！

这是多人游戏模式下的一个隐藏关，在其中与玩家作对的竟然是一群白母鸡，它们都是游戏制作人员的化身。它们的进攻方式虽然只有一种——啄（只有老母鸡Chris Taylor会放烈焰闪电，不愧是游戏策划人啊），却有着非凡的威力。而它们的生命力也格外旺盛——在有两名玩家进行游戏的情况下，普通母鸡会有7000点左右的HP（依据玩家等级略有浮动），老母鸡Chris Taylor有12 000点左右，而关底BOSS老汉Norick则会有35 000点左右；倘若玩家增加到4人，普通母鸡则会有17 000点左右，老母鸡Taylor有26 000点左右，老汉Norick则会有76 000点左右。杀死每只鸡都会有魔法装备掉出来，而老汉Norick则会交出一挺“鸡枪”（子弹都是小鸡），其性能为：更快的攻击速度（Faster Attack Speed）、200~350伤害力，10米射程，要求25强壮和25敏捷才能装备。笔者使用后的感觉是：顶极武器，在近距离内攻击又快又准又狠，但在远距离时命中率较低。下面就说说如何进入这个隐藏关，大体上要分两步走：


向高空飞去。

一、收集以下3种物品：

1.**一把新人小刀**：很简单，你只要在单人游戏模式下创建一个新角色，然后再“传送”到多人模式中，这个新角色手中拿着的小刀，就是我们所需要的关键物品之一。

2.**一个眼球**：新建个多人游戏，选择进入地图Kingdom of EHB的Jeriah's Cabin，往S.W方向跑会看到一个洞穴，进入后往S方向跑，经过一段很长的路遇到岔道口，它看起来极不明显。往右走进废墟中的地道，这里会有几个踏板需同时踩下才可开启前面的通道，不过如果你往踏板上扔个金币也可以起到“踩”住踏板的作用。当你跑到尽头时，在W边的小房间里就可拿到眼球Fury's Eye。

3.**一本书**：这是最难求得的一件物品，你必须在多人模式下完成“八块石头”的任务才能得到这本书。这八块石头中的Hiroth Stone已放在了祭坛上，所以无需再找。另外的七块可按以下路线去找（等级不够者请先练级）：

Elddim Stone：在Elddim与道具店的NPC对话（就是卖道具旁边的那个人，以后接任务时都是如此），她会要求你去寻找Elddim Stone（如果没接下任务你就打不开装石头的箱子）。从Elddim向E方向前进，沿着指向Ancient Crypt的路标前进，按Tab键可以明显看见一条路，若你不熟悉周围最好沿着路走，顺着Ancient Crypt的路标指向跑。来到Ancient Crypt会发现山洞，往里走，进入有蜘蛛网覆盖着的门，再往里走打开一个箱子就会看到Elddim Stone了。

Crystwind Stone：去Crystwind与武器店的NPC对话，她要求你在废墟里找到Rune of Diamonds。往W方向会看到废墟，在里边打打怪物它就会随机地掉出来。拿着这个东东再去找那个NPC，她就会把Crystwind Stone给你。

Fallraen Stone：从Fallraen的N门出去，进入Fallraen Forest，然后往N.E方向走会看到一个山洞，进去往W.N方向走，不一会儿便会看到一座石台，上去后在尸体边就可捡到。

Meren Stone：Meren的W方向有个电梯，上去，沿着去Lang的路标往S方向跑。这条路很远，怪物又多，小心迷路。当看到有“人形”弓箭手时就要贴着W方向跑了，会有岔道通往一座小神殿，Meren Stone就放在里边。

Lang Stone：在拿到Elddim Stone后再与那个NPC对话，她会给你一枚戒指。拿着这个戒指去Crystwind与道具店的NPC对话（由于时间关系未加验证此步骤是否必要），然后去Lang，与道具店的NPC对话，她就会把Lang Stone给你。

Quillrabe Stone：先去Hiroth，然后以道具店为起点出发往E方向跑，过祭坛后转向N.E方向进入山洞（洞口有两条龙守着，小心），遇到岔道就走去Quillrabe的路。随后便开始打龙，将其杀死后打开周围箱子找到Quillrabe Stone。

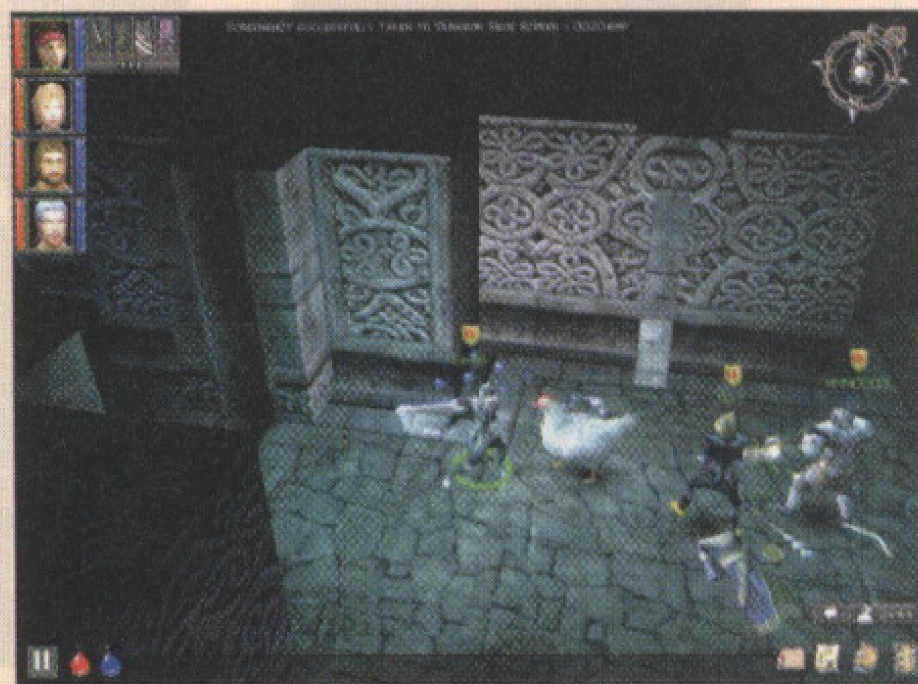
Grescal Stone：去Grescal，从道具店出发往N.E方向跑进入地洞，乘电梯进入地下迷宫，在有条龙把守的房间里打开隐藏的暗门（W墙上有开关），进去即可找到Grescal Stone。

将以上七块石头带去祭坛，把它们“扔”在相应的石板上开启另一地下迷宫，下去后就可以找到这本关键的书——“Trial of Gallus”。

二、做好准备，组队出发

所谓做好准备，就是要求玩家至少升到60级以上，装备上最强的武器、护甲，带齐上述3件物品，并尽可能多带补血瓶，满足这些要求后至少还要有两人组队前往。

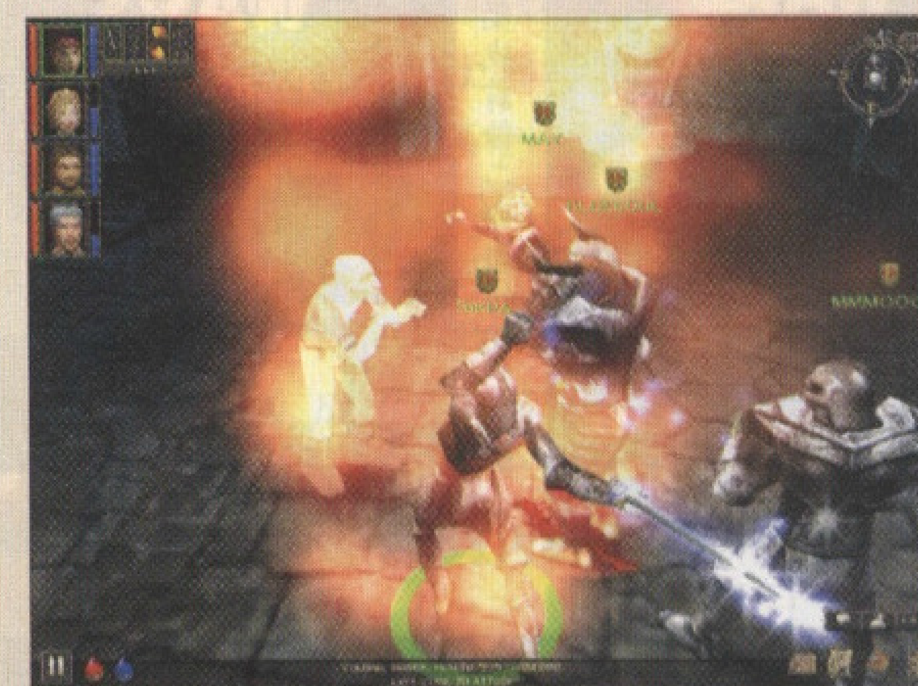
首先选择Utraean Peninsula多人地图，从Quillrabe城开始游戏。经过武器店一直下到城门口的河边，沿着河一直向北走到墙下，继续往前走到Crystwind城和Quillrabe城的路标处，在那儿附近有个守卫。登上守卫身旁的电梯上去，这次往西经过一个指向城市的路标，紧接着又发现一部电梯。登上电梯往上，向西北找到一条绿龙，杀死它后贴着它身后的墙走，因为你身上带着“Trial Of Gallus”这本书，使墙上的一道暗门打开了。进入暗门，你便来到了秘密区域Forgotten Mesa，这里没有敌人。沿着路一直往前走，连续乘坐三部电梯登上山顶，向前来到3块踏板前。在第一块踏板上扔下眼球，在第二块踏板上扔下小刀，在第三块踏板上扔下书，一阵地震后天上降下一个传送圆盘。登上圆盘升到空中，向北走过一座隐形的桥便来到Trial Of Gallus Area！沿着路一直向北来到一部电梯上，乘电梯下去后再向前跑几步就可受到母鸡们的“热情迎接”啦。P



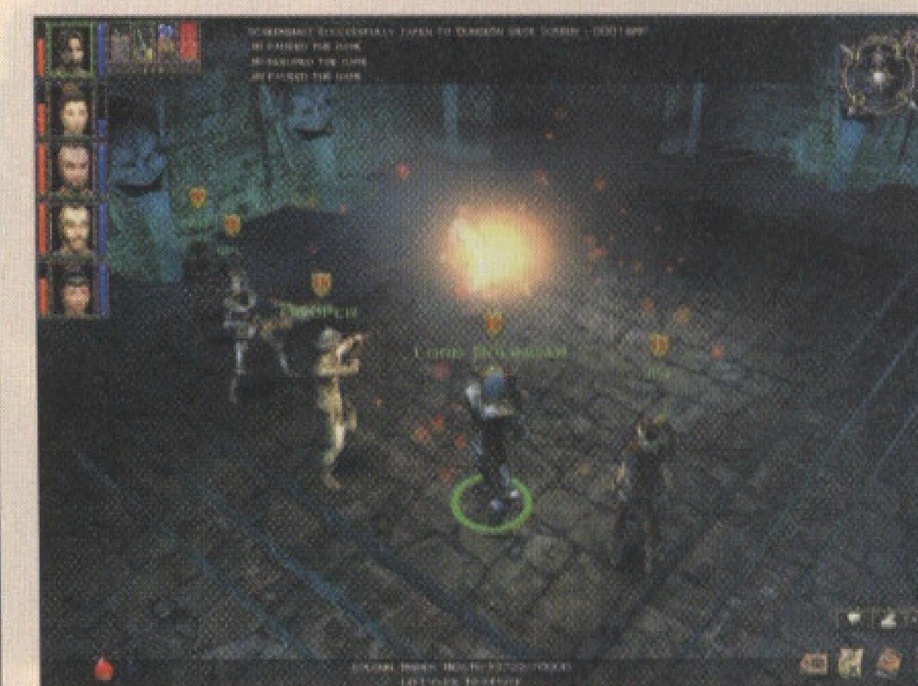
几乎和人一样高的“小鸡”。



捉对儿斗鸡。



老汉Norick身体真硬朗，血长八万有余！



列队向老汉Norick致敬——开火！

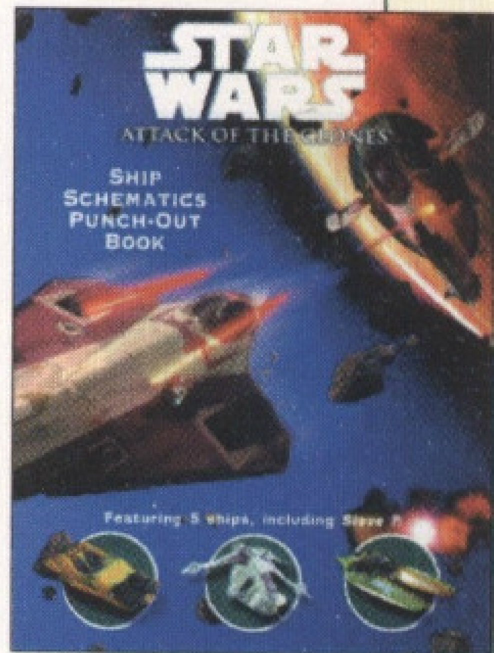
现代神话传奇
Xian Dai Shen Hua Chuan Qi

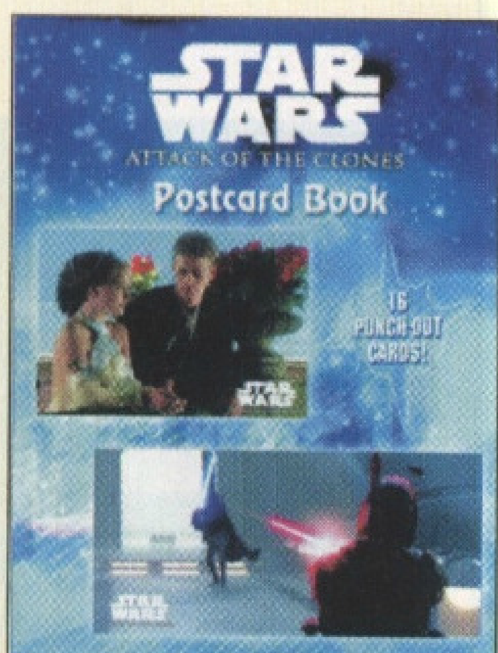
■贵州 杨凯

乔治·卢卡斯的《星球大战》



饰演青年欧比·旺的美国演员伊万·迈克格雷戈





星战前传二部曲的相关书籍

每个民族都有属于自己的神话传说。作为多种族融合的新生文明，美国的历史并不长，乔治·卢卡斯一手创造的《星球大战》系列堪称美国文化中的现代神话，它不但与可口可乐并驾齐驱为美国文化之精髓，同时还出口到全球各地，对美国文化的海外宣传起到了不可估量的推动作用。生活在21世纪的青年人大概没有不知道《星球大战》的，正如没有不知道《西游记》的中国人。

1944年生于美国加利福尼亚州莫戴斯托的乔治·卢卡斯虽未读过好莱坞的任何专业演艺课程，但以其名字注册的LucasArts公司却成为当今电影文艺和互动艺术领域中成功的代名词。他与斯蒂文·斯皮尔伯格、弗朗西斯·福特·科波拉这两位超级大导演的友谊也向来为人们津津乐道。1977年诞生的《星球大战》取材于卢卡斯亲自撰写的科幻太空战争剧本，20世纪福克斯公司大着胆子对这部那时还属于新类型的电影投入了上千万美金。影片拍摄完成后发生了这样一件趣事：当时的卢卡斯“乐观”地估计电影上映后能够赚回成本，但在一个只邀请了数位好友参加的试映会上，几乎所有人都对后期制作尚未全部完成的《星球大战》大加抨击，唯有斯皮尔伯格目瞪口呆地叫道：“这太棒了！乔治，它的票房肯定能过亿！”也许包括卢卡斯在内的所有人都把斯皮尔伯格的话当作了一句玩笑，但《星球大战》一上映就引发了狂飙，仅当年在美国国内的票房收益就达到了1.27亿，此外还一气连夺7项奥斯卡大奖。《星球大战》从此成为美国历史上最卖座的影片，直到5年后才被斯皮尔伯格的《外星人ET》取而代之。

1975年，刚刚结束越战后的美国社会仍为战争创伤所困，长达14年的海外战争给国内带来了各种不安定因素，性解放、吸毒、逃避兵役、反战示威成为日常生活中的焦点，民众对联邦政府持不信任感，政客的说教往往显得苍白无力，这时候迫切需要一种能赢得大多数人支持的主流文化精神，《星球大战》的出现正满足了时代的需要，崇尚英雄的美国人立刻被战斗在光明与黑暗边缘的杰迪骑士们所吸引。虽然多数观众只注意到杰迪骑士手中五彩斑斓的光剑，但他们不仅是战场上身先士卒的英雄，同时也是具有高度责任感和正义感的良师益友。卢卡斯通过英雄的伟大形象把道德种子悄然埋入观众心中，他自己也曾说过：“我总想用一种新的方式来阐述早已存在的宗教，用新的方式来讲述一个神话。”

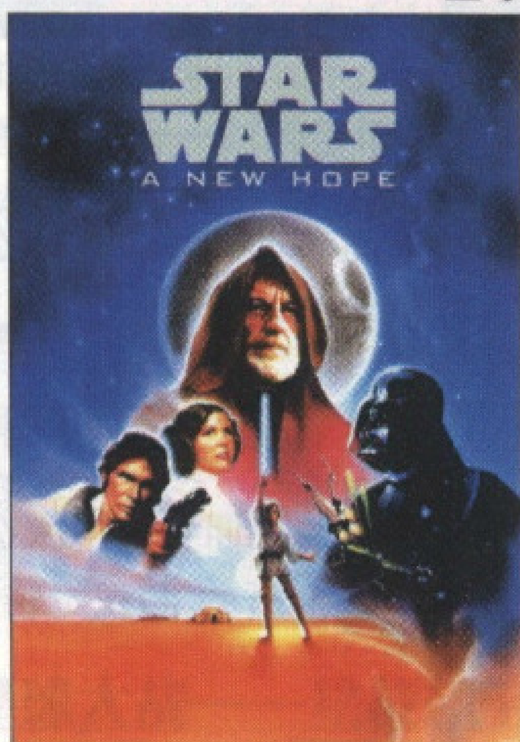


PC上的星球大战最新作品：杰迪骑士2

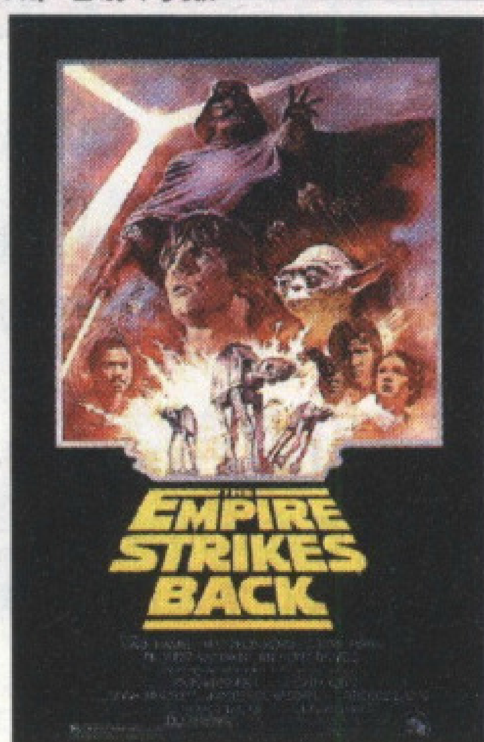
《星球大战》的故事发生在虚构的宇宙空间中，旧共和国与邪

乔治·卢卡斯的星球大战

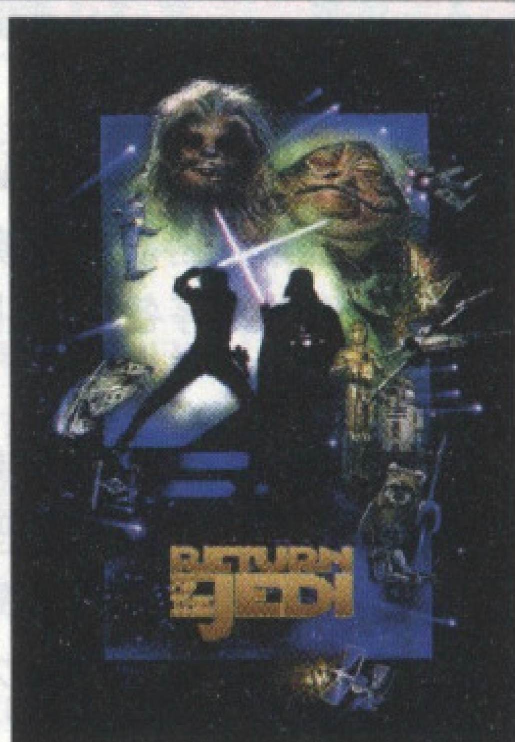
星球大战四部电影海报



星球大战——新的希望



星球大战2——帝国反击战



星球大战3——杰迪归来



星球大战前传——魅影危机

恶的西斯帝国争夺银河系的战斗始终贯穿着各集，正如光明与黑暗的对应，双方也各有英雄级的超级人物，捍卫和平与正义的旧共和国一方是杰迪骑士，西斯帝国一方则是黑暗骑士，杰迪骑士与黑暗骑士都擅长运用神秘的"力"强化他们早已神鬼莫测的武功，"力"是一种宇宙中永恒的能源，只有经过特殊精神修炼的骑士才能驾驭它，听起来有点像东方武侠文化中的内力。"力"也有光明与黑暗两面，黑暗面可使骑士们更快获得更强大的力量，不过修炼者的灵魂将被邪恶和黑暗所吞噬。行侠仗义的杰迪骑士一直是《星球大战》系列中的焦点，伴随着正邪双方斗争而来的还有大规模的星际战争，太空中的飞船竞技，两派核心人物以光剑单挑基本上已成为各集不变的压轴戏。一号男主角天行者卢克、由杰迪骑士蜕变的死亡爵士瓦德、旧共和国议员之女莉阿公主、千年隼飞船的船长汉恩·索罗（注：当饰演这个配角角色时，后来成为天皇巨星的哈里森·福特还是一个看不到前途的木匠）、富有传奇色彩的杰迪导师尤达，以及杰迪骑士中的代表人物奎根·金和欧比旺·克诺比等均成为现代美国社会家喻户晓的角色。卢卡斯当年构思的剧本异常庞大，紧随《星球大战》之后推出的《帝国反击战》和《武士复仇》均未能完全展现，而这位天才的剧作家不但在继续扩大他的幻想空间，同时还把观众的视角带回到《星球大战》之前的时代，这就是电影《星战前传——魅影危机》诞生的背景，2000年，卢卡斯依靠《魅影危机》狂收2.5亿美元，成为娱乐圈年度收入排名第一的人物。而卢卡斯的计划是再拍摄一个《星战前传》的三部曲，所以我们很快又将在今年夏天看到《星战前传Ⅱ——克隆之战》。此外，卢卡斯也为斯皮尔伯格执导的著名系列电影《印第安纳·琼斯》担任制片人，这部电影也成为了卢卡斯公司的另外一部镇宅之宝。

《星球大战》系列电影开创了将电脑技术引入电影制作的先河，每一集都有最新高科技手段构造的视觉特效，卢卡斯幻想的那些千奇百怪的场景也唯有通过计算机技术才得以重现在银幕上。1975年，为了辅助电影的拍摄，卢卡斯成立了光魔工业特效公司，其现今已成为世界上最好的电脑特效制作公司，《泰坦尼克号》、《终结者2》等名片的电脑特技制作都出自他们的手笔。电影和电脑的结合创造了全新的影视文化，同时也预示着《星球大战》走向互动性更强的游戏的必然趋势，而这种发展一旦开头之后就会带来势不可挡的汹涌潮流。从上世纪90年代到今天，以《星球大战》为背景制作的游戏软件可谓数不胜数，即使是卢卡斯的官方网站也无法把它们完全尽列。《星球大战》系列游戏绝对是世界上最大的游戏家族，没有任何电影被改编成如此之多的游戏，各种改编甚至已发展到了肆无忌惮的地步。差不多所有的游戏类型都被发掘出来：角色扮演、动作冒险、飞行模拟、策略、射击等一应俱全，如果有一天卢卡斯公司要推出《星球大战之俄罗斯方块版》也绝不会有人惊讶。为了把这棵摇钱树的潜力发挥到极限，几乎所有的游戏平台上都出现过以《星球大战》为题材的游戏软件，其中PC版的数量最多，此外还有苹果机、土星、PS、N64、PS2、GAMECUBE及Xbox等。依托于星战电影的知名品牌制作电脑游戏，而所有数字、娱乐系列产品又同属于一家公司，成为卢卡斯公司的又一特色。除"星战"系列游戏之外，"猴岛小英雄"也是卢卡斯公司在游戏制作领域内的又一知名系列电脑游戏。



下面就来看看笔者收罗的《星球大战》系列游戏中具有重要意义的一些作品：

《星球大战——X翼联盟》（Star Wars：X-Wing Alliance）

这是早期推出的一款太空模拟飞行游戏，玩家在游戏中扮演一位商人的后代，为反对帝国的残暴统治而参加义军，主人公不但能驾驶著名的“千年隼”飞船，还可以操纵X翼等各型战斗飞船甚至运输货船加入到对抗帝国部队的太空战斗中。

《星球大战——帝国阴影》（Star Wars:Shadows of the Empire）

本作故事发生在《帝国反击战》和《武士复仇》之间，邪恶的黑暗法师西佐企图暗杀天行者卢克，身为独立佣兵的主人公达西兰德不但要全力阻止这个阴谋，还肩负着将汉恩·索罗从贾巴的超低温碳化冷冻槽中拯救出来的重任，全新的3D视觉特效和5种截然不同的游戏模式使这部作品成为多方面体验《星球大战》的最佳选择。

《星球大战——浪人中队》（Star Wars:Rogue Squadron）

本系列中最出色的模拟飞行作品，玩家扮演天行者卢克驾驶义军各种小型战斗飞船迎战强大的帝国劲旅，你的对手甚至有帝国主力领结式战机和巨大的陆地无阻战车。这款作品的游戏性相当出色，它不但成为《星球大战》家族中最成功的典型，同时也是飞行模拟游戏中的佼佼者。

《星球大战——起义》（Star Wars Rebellion）

当腻了在一线战斗的英雄后也该尝试一下扮演运筹帷幄争霸银河的元帅了，在这款游戏中玩家可选择扮演义军领袖或帝国首脑，银河系中整整200多个星球等待着你的征服和管理，建造、资源生产、队伍集结和任务指定都需要你的首肯，在具体任务中玩家还能控制卢克等55位电影中的人物。



《星球大战——义军突击2之隐藏帝国》（Star Wars:Rebel Assault II-The Hidden Empire）

本作为1993年推出的《星球大战：义军突击》续集，故事背景为神秘莫测的德雷顿星云，据说在克隆战争中有两支敌对的太空舰队被德雷顿星云瞬间吞噬，此后很少有飞船再敢靠近这片死亡地带，游戏中玩家将扮演义军侦察分队成员前往德雷顿星云进行调查。

《星球大战——黑暗原力》（Star Wars:Dark Forces）

黑暗帝国在阴谋建造一种威力强大的毁灭性武器，一但完工就只能意味着整个宇宙将陷入万劫不复的黑暗，肩负重任的主人公作为义军特工潜入到帝国内部，为阻止并摧毁这种恐怖武器而战斗。这款动作游戏采用第一人称视角，玩家可使用10种不同的武器迎战训练有素的帝国部队，游戏中的环境互动性得到加强，墙壁和地板都会因为战斗而变形。

《星球大战——杰迪骑士之黑暗原力2》（Star Wars Jedi Knight:Dark Forces II）

年轻的佣兵战士凯勒卡塔恩成功潜入了帝国的领域，在凯勒的冒险中他逐渐成长为杰迪骑士的一员，并阻止7名黑暗骑士获得隐藏的神秘的“力”。本作中凯勒面临着力量和正义的选择，凯勒的决定将影响到整个银河系未来的命运，他最终击败了邪恶的黑暗骑士并发现杰迪骑士谷的秘密。这款动作游戏允许玩家在培养“力”特技的同时选择走向光明或投奔黑暗，它还获得1998年最佳动作游戏奖。



《星球大战——原力指挥官》（Star Wars:Force Commander）

《原力指挥官》是星战系列的首款即时战略类游戏，以帝国部队和义军在寒冷的霍斯星上的激战为背景，玩家可扮演帝国或义军任一方的前线指挥官，在24关任务中指挥己方大军夺取胜利。由于制作采用略微过时的技术，加上战斗难度失衡，《原力指挥官》成了卢卡斯近年来最大的失败。

《星球大战前传1——魅影危机》（Star Wars:Episode I The Phantom Menace）

本作为1999年上映同名电影的乘兴之作，天行者卢克之父，也就是后来的西斯黑勋爵瓦德此时还只是一个9岁的小奴隶阿纳金，唱主角的是杰迪骑士奎根·金和欧比旺，他们将伴随着阿米达拉女王和护卫队长潘那卡转战荒漠千里的塔图因星和绿茵覆盖的纳布星，甚至还会遇到那位酷似花脸张飞的黑暗骑士戴斯·摩尔。

乔治·卢卡斯的星球大战

《星球大战前传1——极速飞梭》（Star Wars: Episode I Racer）

同样也是一款即时之作，只不过类型改成了赛车游戏。小阿纳金为了帮助奎根·金和欧比旺，同时也为了赎得自由不得不参加塔图因星上风行一时的沙地飞车大赛。游戏中玩家将驾驶20多种飞车以高达600英里的时速疾驰，值得一提的是，这款作品的N64移植版还曾在E3大展中荣获“最佳竞速赛车类游戏”的称号。

《星球大战——纳布之战》（Star Wars Battle For Naboo）

贸易联邦的黑手夺取了美丽的纳布星，统治这里的阿米达拉女王逃离首都希德，前往共和国首都求援。而玩家则扮演留守纳布的皇家卫队中尉盖文·史科斯，玩家必须撤退到安全地带并组织抵抗侵略者的游击队。在这款飞行模拟游戏中玩家将驾驶7种不同的飞行工具完成15关任务，在战斗中玩家还能更换自己驾驶的飞行器。

《星球大战——星战机》（STAR WARS Starfighter）

《星战机》是近期推出的一款模拟飞行大作，它也被移植到PS2和Xbox上。故事背景仍然为纳布行星上与贸易联邦的战斗，玩家作为星战机驾驶员将在纳布星表面甚至外太空中与贸易联邦的机器人部队激战。全新的3D视觉技术营造出堪与其它任何飞行游戏媲美的画面，游戏中还出现很多以前鲜有露面的飞行器。

《星球大战——旧共和国骑士》（Star Wars: Knights of the Old Republic）

在电影《星球大战》时代之前的4000年中，杰迪骑士和黑暗骑士都有上千之众，黑暗大君的介入导致了双方冲突的激化，玩家作为一名杰迪骑士，将以自己的修炼和对正义的执着追求来改变宇宙的未来，这款角色扮演游戏中玩家可率领三人小队冒险，队员们可能是人类，也可以是机器人或其他星球上的怪异生物。主人公一行的足迹将遍布整个银河系，差不多大家所熟知的星球都会出现在游戏里。该游戏要到2003年才会推出PC版。

《星球大战——杰迪骑士2之杰迪放逐》（Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast）

义军的英雄人物凯勒卡塔恩再度回到玩家们的视野中，游戏模式也变回到第一人称视角。在这款《杰迪骑士》的续作中，凯勒已为被杀害的父亲报仇，由于担心自己过于强大的“力”会堕入黑暗面的诱惑，凯勒把光剑交给天行者卢克并发誓不再使用它，然而新的危机又出现在星系间，凯勒退隐江湖的愿望只能成为美好的梦想。本作中主人公可手持光剑使出多种攻击或防御连续技，由于采用了《雷神之锤3》的游戏引擎，再加上Raven Software参与制作，这款游戏无论画面还是游戏性上都相当不错。



《星球大战——银河系》（Star Wars Galaxies）

这是《星球大战》系列中唯一一款在线多角色扮演游戏，预计于2002年下半年推出的《银河系》以几大知名星球为游戏场景，游戏模式涵盖了战斗、探索、人际互动和各种特殊任务。玩家可驾车甚至徒步在星球表面旅行，而星际航行则要搭乘公共飞船，如果玩家积累了足够的资金，还可购置私人飞船或战舰。

《星球大战——银河战场》（Star Wars Galactic Battlegrounds）

为了在即时战略领域内打出点名堂，卢卡斯不惜引入微软《帝国时代》的游戏引擎重新打造了这款囊括海陆空三栖战斗的RTS，游戏中出现帝国、义军、纳布王朝和贸易联盟等6方势力。精美的画面和复杂的科技树让人不时联想到《帝国时代》，游戏方式也同样有战役和标准两种模式，后者实际上是随机地图，仍不满足的玩家甚至还可自编地图。今年5月本作的资料片《克隆战争》也将面世，这部资料片增加了14关新任务和200多种战斗单位，主要目的还是想借助电影《克隆战争》的上映再捞一把。



老实说，由《星球大战》电影改编的游戏在质量上良莠不齐，但卢卡斯公司借助电影的轰动效应成功带动了游戏软件的销售，他们的这种市场策略一直行之有效，虽然不少粗制滥造的游戏让玩家怨声载道，但只要下一集新电影公映后，仍会有不少消费者忍不住继续购买伴随而来的游戏，毕竟在如此之多的游戏中也不乏真正优秀者。卢卡斯遍地开花的战略后面有电影成功带来的巨大市场撑腰，只要电影还能继续拍下去，游戏就不愁卖。《星球大战》几乎成了游戏开发者取之不尽、用之不竭的素材宝库。虽然到目前为止仅有动作冒险和模拟驾驶两方面的作品表现较为突出，但我们可以相信，只要有《星球大战》这块黄金招牌作保证，卢卡斯公司的人海战术绝对可以在未来获得更广泛的成功。

石器时代3.0

伊甸新大陆

任务解析（上）

■北京 月小仙

喜欢冒险的玩家一定对石器2.5的任务记忆犹新，其复杂具挑战性的任务，解起来真是过瘾又好玩，就是越来越长的步骤让人有点心烦意乱。但是为了向往中的诸如天空之岛这类神秘地域，也不得不硬起头皮来过把任务瘾。相较而言，其3.0的任务本质上并没有作出较大的改变，所不同的就是可以较为轻松地解到之前解来难如登天的魔法戒指吧，而且是2级的！呵呵，想必大家肯定不是一般的心动！但是别忘了前提……就是必须进入伊甸园。

那些尚未解完宠物转生及天空岛任务的朋友们可得抓紧了，偷懒的结果只能是在尼斯大陆上沮丧地看着朋友们飞跃地平线，坐着漂亮的金飞前往那块神秘的伊甸大陆了。相信大家都是勇猛机智又勤奋的新现代原始人了，请细阅如下的任务解析，为自己的“伊甸之行”好好策划一下吧！

【任务一】 前往伊甸大陆——金飞龙任务

必备条件：

1.LV80以上，解过成人，完成精灵王前半段宠物转生任务。

2.如果要完成伊甸园任务必须先完成天空之岛精灵王任务。

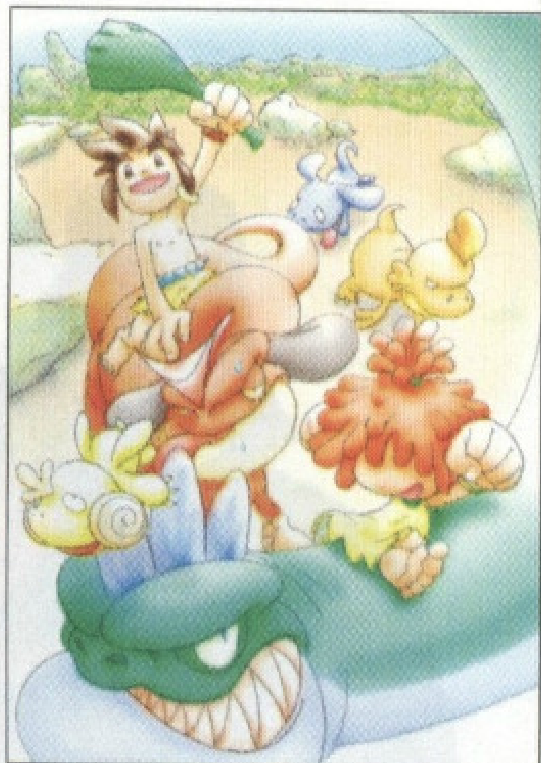
3.这个任务只要解过一次都可重复搭乘金飞航空，每次1万（转生后需重解一次金飞任务）。

4.因解任务路途遥远，为方便起见，玩家最好先备好3只不同颜色飞龙，再进行后期任务（在交飞龙之时请注意，务必先将携带的多余飞龙放置在外，以防止酿成靓飞飞被收惨剧）。

任务方法：

前往搭乘金飞航班——波拉岛的米兰达机场（409，622），在那里有位“打工名人克拉克”，找他说话，他会给你一封打工推荐函。拿着推荐函，出了米兰达机场往上走，在（500，647）的地方，有个“训练师的住所”（此时请注意，一定要有推荐函才能进去，万一弄丢可以回去找克拉克再拿一次）。在里头走一圈，会看到个名叫“霍特雷敦”的人，跟他讲话后，交出打工推荐函，他会要求你帮他捕捉4种飞龙系宠物里的其中3种（等级不限）。

橘飞：在“帖拉格恩”吉鲁岛门的洞窟（俗称飞龙洞）（122，170）或加鲁卡环岛活动区（JOT）B路线可获得。



绿飞：在“加宝格恩”吉鲁岛门的洞窟（俗称飞龙洞）（122，170）。

金飞：“朵拉比斯”北岛第2次找卡坦解任务後获得奖品（拿过修宝后就可一直拿金飞）；

红飞：“洛卡伦恩”转生宠，视出生村子而有所不同：萨姆吉尔村——2转，玛丽娜斯渔村——1转，加加村——4转，卡鲁它那村——3转。

经过一番辛苦找寻，终于拿到了橘飞、绿飞和金飞，将它们交给霍特雷敦，他高兴收下之时，却发现他最珍贵的飞龙“布兰恩002”不见了，于是请你帮他从盗贼（貌似愿藏）手里找回失去的布兰恩。前往波拉山谷，沿着路往水坝遗迹南方洞窟（599，469）走，穿越洞窟后再往东方前进，直到（24，87）就会来到盗贼大本营，并且看到那名貌似愿藏的盗贼头子。这时你会看到个奇妙的景象，就是盗贼们竟然一排排站着，这就是绝对不容掉以轻心的“盗贼团金刚阵”。想不到吧，现在的“PC盗贼团”已经有组织、有规模，进而费心研发出难以攻破的金刚阵了。为了夺回失去的布兰恩，玩家们难免会与盗贼有一番厮杀。打败盗贼头目后，他会写份悔过书给你。带着悔过书回到金飞航班处，将它交给金飞主人霍特雷敦。在我们匆忙返回的途中，布兰恩002已经安然地回到训练师的住所，霍特雷敦心怀感谢，也就说了个秘密，原来在遥远的地方有个伊甸大陆，那里传说有块尼斯陆地，是伊甸的故乡，终为他们所寻获。而为了来往尼斯和伊甸，他们找到了朵拉比斯作为训练的对象。为了答谢找回布兰恩002，就让你搭乘朵拉比斯前往伊甸。到达伊甸之后，别忘了在旁边的小屋里找一位“飞龙总教练布鲁斯”，将研究报告交给他，还会有20万石币的奖金喔！

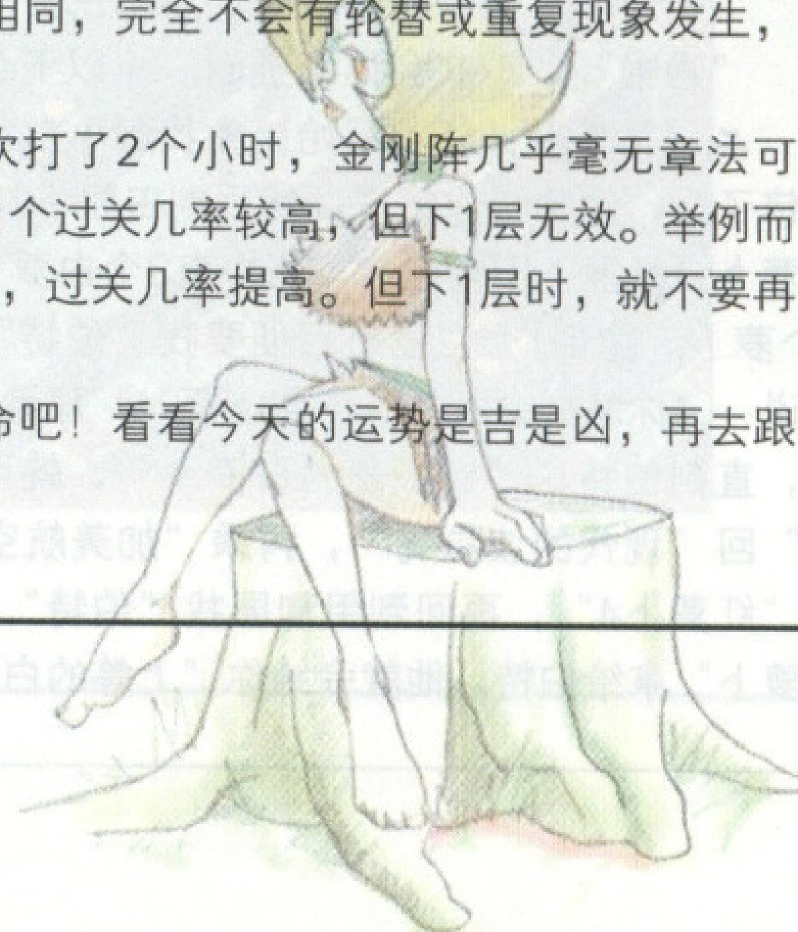
金刚阵攻打方法：



1.不可靠工程师说法：想突破金刚阵完全靠机运！因为每打完1次，盗贼将重新排列组合，所以每1层过关几率相同，每1次打的几率也相同，完全不会有轮替或重复现象发生，而且打到第2层或第3层都有可能会回到第1层。

2.深入石器日渐消瘦测试员说法：笔者第1次打了2个小时，金刚阵几乎毫无章法可言。根据我各种测试法得知，似乎在同1层中打同1个过关几率较高，但下1层无效。举例而言：当第1层时打第4名盗贼，若不过关，再打1次，过关几率提高。但下1层时，就不要再选第4名了，至少笔者的经验是如此。

3.不负责任假占卜师说法：去打之前先算个命吧！看看今天的运势是吉是凶，再去跟PC盗贼团决胜负吧！



【任务二：动物园任务】

任务起点：

首先到刚出来的伊甸旅馆（038，116）上方的动物园（030，096），然后可在里面逛一下，跟里面的NPC对话，会发现动物园的3只宠物不见了，于是走到最里面的馆长室跟馆长接下任务。



抓宠须知：

抓指定宠物的最关键点就是拿正确的“饲料”到正确的“地点”才能遇到。有很多人会问：为什么我身上饲料都拿了，就是遇不着我要抓的宠物呢？原因在于“身上只带一种正确的饲料才能遇到一种想抓的宠物”，就是说，身上只要拿一种饲料就行了，否则会无法遇到。

饲料须知：

饲料共分为7种，分别是肉食性饲料1，肉食性饲料2，杂食性饲料1，杂食性饲料2，草食性饲料1，草食性饲料2，雷尔胖专用饲料。前面6种要到馆长室最里面的房间去拿，那里面摆着6个大桶子，饲料就分别在里面；而雷尔胖专用饲料则是向一进动物园看到的第2个人拿。另外，如果拿着不同的饲料到不同的地方将会遇到不同的宠物。



捕捉宠物资料：

以下是这3只宠物的所需要饲料以及出没地：

●布伊胖（金毛猪，其实就是要抓的名为“雷尔胖”）

1.所需要的饲料：雷尔胖专用饲料（带草1）

2.出没地点：在南方出口的沙地（在金飞右边的地方（近墙壁）较易碰到）

●波波顿（绿色的鲨鱼）

1.所需要的饲料：肉食性饲料2

2.出没地点：在伊甸园主大雕像附近（106，161）（在伊甸园右下方的水池，也就是宠物店的下方较易碰到）

●拉斯基

一、所需要的东西：不可思义的贝壳（回北岛拿）、上等的萝卜（须另解）。

要得到上等的萝卜必须先拿到还不差的萝卜和红萝卜4，先要找到该任务的主角之一：园丁。

目标出现坐标：

1.（134，90）（雷尔家（不能进入）入口旁）

2.（184，107）（田园前）

3.（146，140）（医院与肉店之间）



4.（186，57）（田园后方）

和园丁说“铲子”和“啦啦”，会出现不同的对话。

“铲子”：他会给你铲子，用来挖萝卜。

“啦啦”：下文会详细提到。（以下全都要说“啦啦”）

二、挖萝卜：任务开始，先找到小白兔说“啦啦”，再和“伯特”说“铲子”，他会给你铲子，然后到田园（180，100）。田园中有红萝卜和白萝卜，红萝卜不需要挖，当中有3个白萝卜是可供玩家挖的，每次只能拿1个萝卜。挖到1个白萝卜后便要找“伯特”鉴定，（要说“啦啦”）如果他说：“你怎么会看上这个萝卜啊？”那就丢掉这个萝卜。一直挖、一直鉴定，直到伯特说“还不差的白萝卜”，就可以留着它。然后就乘“飞龙航空”回“现代的波拉岛”，再乘“加美航空”回渔村，立即跑到24店买特产“红萝卜4”，再回到伊甸园找“伯特”。把“红萝卜4”和“还不差的白萝卜”拿给伯特，他就会给你“上等的白萝卜”，接着就是找小白兔了。



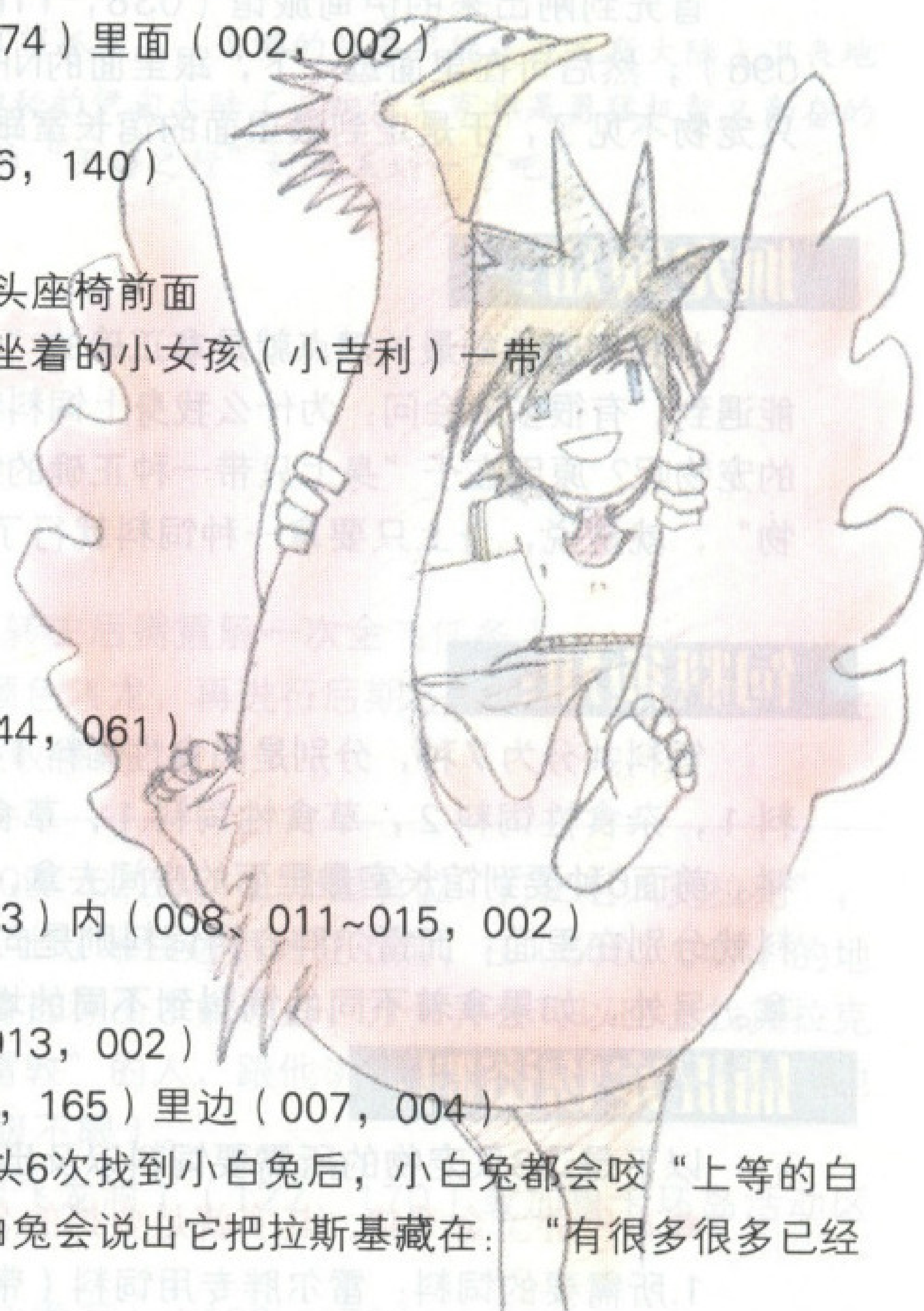




（一）找小白兔：小白兔出现的地方会很多，以下是它出现的其中一些坐标：

1.宠物竞技场门口（058，139）
2.剧院下面的水池附近（179，119）
3.动物园后面的民房（036，074）里面（002，002）
4.旅馆里面（038，116）
5.（+）医院与肉店之间（146，140）
6.宠物店（169，162）前面
7.金飞飞龙航空下边的一个石头座椅前面
8.金色飞龙航空（内部）一个坐着的小女孩（小吉利）一带
9.南城门口附近（102，180）
10.格斗场门口（121，137）
11.动物园门口
12.雷尔家旁（132，96）
13.神秘老人旁（107，097）
14.动物园后面的民房附近（044，061）
15.（171，102）
16.（021，115）
17.金飞旁的训练所（112，163）内（008，011~015，002）
18.肉店（140，142）
19.民房（069，132）里边（013，002）
20.林务局旁的员工宿舍（048，165）里边（007，004）

总共要找小白兔6次或更多，头6次找到小白兔后，小白兔都会咬“上等的白萝卜”一口。咬了6口后，小白兔会说出它把拉斯基藏在：“有很多很多已经不是树的树的地方”。



（二）打银猩：找到小白兔6次后，可在“林务局”（很多很多已经不是树的树的地方）的入口前遇敌。这里都是极强的敌人，名字是“凶悍的齐尔希洛”（Lv.8X～9X），和精灵王传说中的黑蛙一样，地10，血攻、防敏都是超高的，最好和朋友组队一起打。打倒“凶悍的齐尔希洛”后，可得到物品“格尔希洛的项圈”。这次并不像黑蛙一样打倒它就可得到物品，也就是说，要看运气了，不过多打几次总会有的。

（三）不良少年：拿到“格尔希洛的项圈”后，把它给小白兔。要找它2次，它会跟你说它把拉斯基藏在雕像那边了，且最近有坏人盯着它。在雕像那边就遇到了新敌人“不良少年”（Lv.7X），把他打倒后就可拿到“黑色衣服”，不良少年会使用地属性的魔法。再找寻到小白兔，它会说伊甸一个洞窟内有很多不良少年，可能拉斯基在他们手中，接着当然是去那个洞窟看个究竟了。

（四）神秘洞：到伊甸园内左上方找到洞窟，向那人讲话就可进入。洞内敌人就是先前说过的“齐尔希洛”和“不良少年”。一口气爬上5楼，会

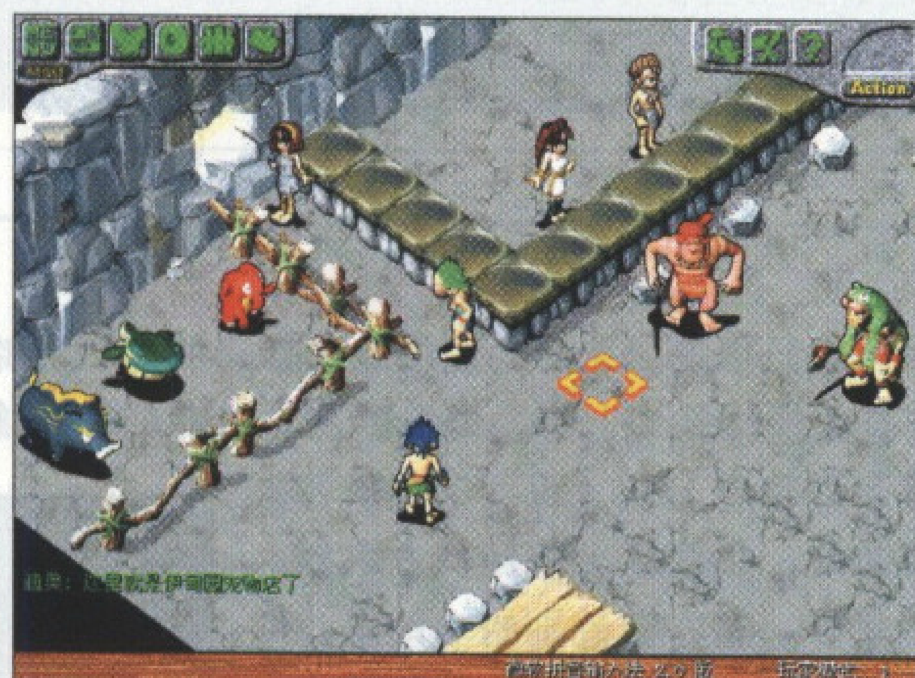


看到个叫“席格”的蓝发少年。跟他说话，他会说你没有资格挑战他。现在，你要打“旗子”（在5楼遇敌，战斗后可得到旗子），又要看你的运气了。拿到旗子后，就可和席格痛打一场。不过，小心你还没有出手就“飞了”啊。

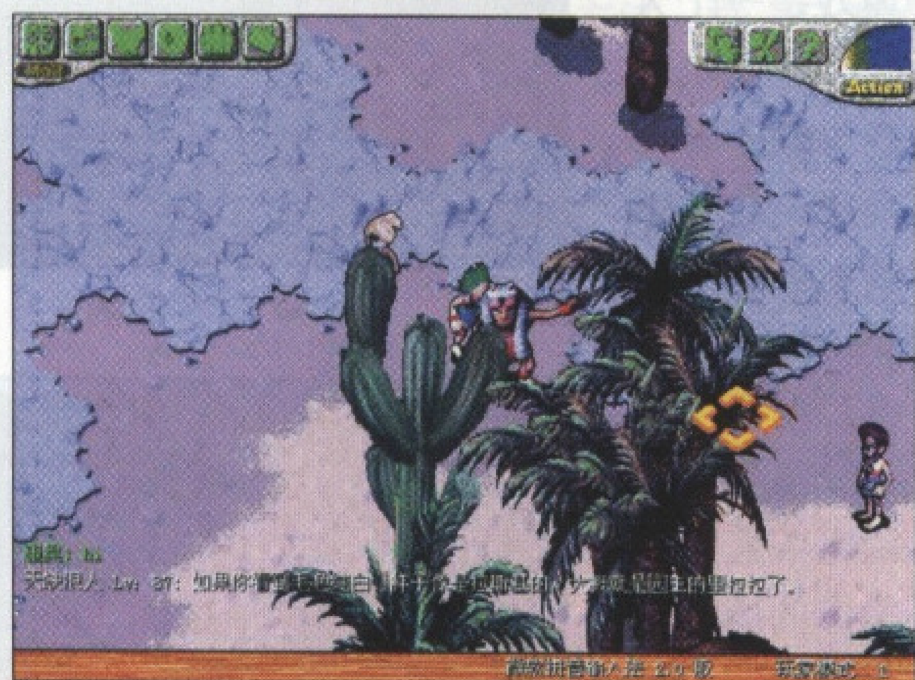


（五）最终回：经过多番战斗后，终于把席格打倒，他会把拉斯基还给你。拿到拉斯基后，要先拿去给兔子看一下，再拿3只宠物给动物园园长，她会非常感谢你。接着她会送你只1级的布伊胖，再找小白兔，它就会送你“里拉拉赠送的凯”（防+40，敏-10）和“恩惠的精灵”（Lv.4，扣气40）。

解完任务后去找神秘老人说话，就会发生后续任务。







【后续任务】

任务起点：在跟神秘老人说完话后，玩家们当然不死心，打算去瞧瞧这位老人的主人是啥模样。接着去找一位“找宠物的小妹妹”，她会说：“我把我哥哥的塔斯夫弄不见了，怎么办，你要帮我寻找？”然后去城门外（白天）遇到塔斯夫后抓获它（不限等级），给小妹妹送去，她会把她爸爸常进入的迷宫通行证给你。有解过里拉拉的人会出现“确定”跟“取消” 的选项。

找宠物的小妹妹座标（114，157），（102，070），（159，112）

迷宫须知：这个迷宫分为3层。1楼座标（004，016），它会有个石柱，这就是通往黑暗精灵王之路，但是需要“奇特的石头”丢进去才可解开这个钥池。

1F敌人：扬奇洛斯、邦奇诺，等级很低（约50）。

2F敌人：风属性骑宠物的敌人，敏捷很高。

3F敌人：火属性骑宠物的敌人，攻击很高。

进入3楼，当地上没看到奇特的石头时应先退回2楼，再换个地方上去。到3楼建议换伺服器找找奇特石头，一拿到后就会跳到3楼另一个地方（其实就是不同房间），但从3楼走出去是在同一位置，丢块石币问问路吧。

拿到奇特石头就可回到1楼的石柱位置丢进石柱中。之后进入4楼走到5楼，经过小小的曲折路线到达“黑暗精灵王”的面前。黑暗精灵王会使用全体系的四属性魔法，注意多用恩惠精灵吧。打赢之后会获得魔法戒指（Lv:2）一枚（随机给不能挑属性，威力比Lv:1强1倍）。当旁边有位“小精灵”和他说话时就会传回地面上了。再去找神秘老人，他会感谢你并且再送个魔法戒指（Lv:2）给你（也是随机的，不过不会和前面拿的属性相同）。如果你这时再去拿奇特石头，不彷把它给医院旁边的流浪锻造师，他会给你制作加工投掷石。





星云战记 初级舰长操作手册

■上海 陈仲华

《星云战记》这款网络游戏的宣传，可能给玩家灌输了很多概念，如即时战略、类似于《家园》的游戏风格、3D画面等。虽然这些都是很吸引人的卖点，但作为类似于《家园》的网络游戏，上手和操作指南显得尤为必要。作为一个星云的老手，就跟我来从一个默默无名的宇宙冒险者开始做起，指挥你的舰队向统治宇宙的银河霸主宝座进军吧！

在游戏的初始，起始的星系有个帝国基地，玩家关键要学会指挥里面的威普世（多用途工程船）离开帝国基地，飞到太空。步骤如下：

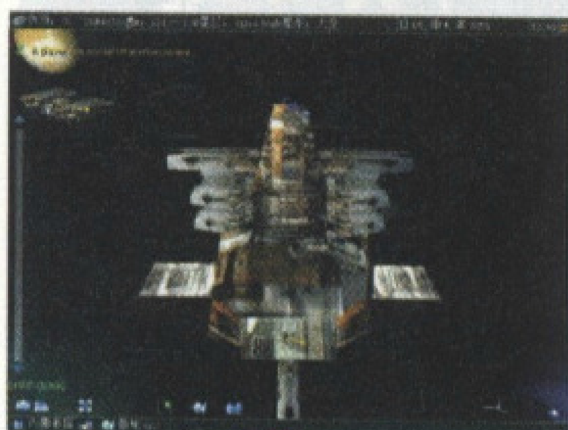

图1


图2


图3

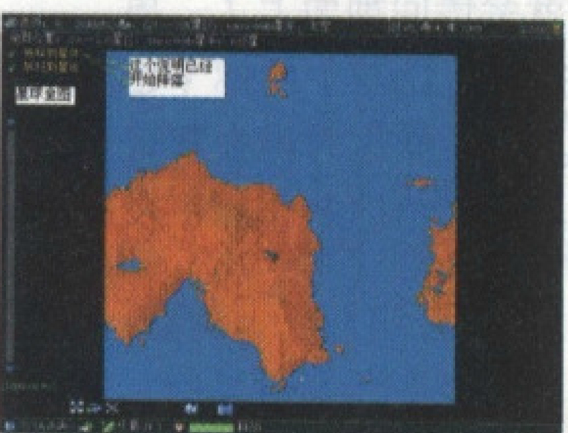

图4


图5

●鼠标左键点击帝国基地，看不到帝国基地的各位按“E”键，帝国基地上会有一个蓝色的方括号（图1）；

●再左键点击帝国基地，打开基地界面，会看到威普世在基地内“停泊”。左键点击威普世名字，使其反亮，再点击太空的空白处，威普世名字变成红色，它就会飞出帝国基地。此时可能需要等待一些时间，因为其他玩家的船只也需要进出基地，需要排期（图2）；

●威普世飞出太空后，需要一段时间恢复到正常停泊。停止移动后，就可用鼠标左键选中，同样用左键指挥它移动。

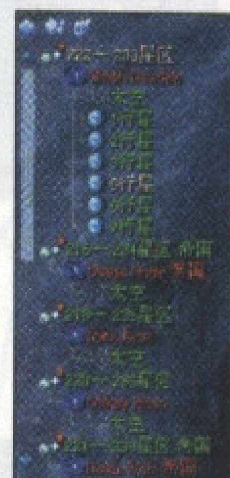
●按屏幕左下角的缩小地图，在星系全图上选择一个星球，用鼠标左键点击（图3）。然后在星球全图上双击左键，那么飞船就会降落到该星球，注意前提是你已经选中降落的飞船（图4）；

●在这个星球全图上按鼠标右键，进入星球环境。等一段时间后飞船降落，按清单键“F10”，可以在清单中找到威普世。左键双击点击它的名字，就会发现船只降落的地点。然后左键选中威普世，再左键点击它，打开建设菜单。选中需要建设的建筑，移动鼠标到星球表面，显示绿色框就可以按左键确定建造了（图5）。

这就是基本的开始步骤，之后的发展就像普通的即时战略游戏了。其实所有的操作基本上都是鼠标的左右键完成，不像《家园》、《银河私略者》及《银河飞将》那些经典的太空题材游戏，只要区分好鼠标左右键，就能掌握90%的操作。左右键分别的功能是：

左键：选中、确定、指挥移动、拉框选中、跳跃、降落等确定性的操作。

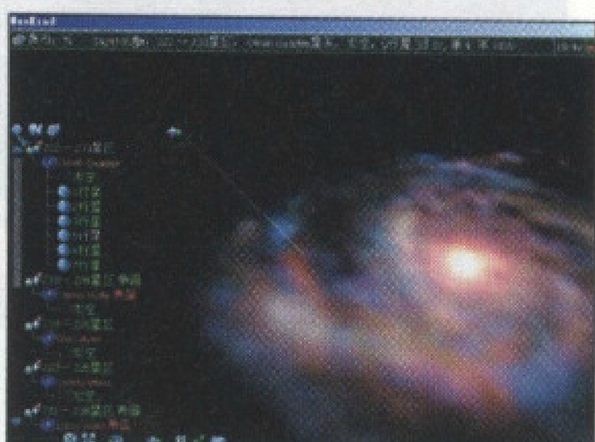
右键：取消、单位的下拉式菜单选择、进入场景环境。


图6

区分好这两个键的不同之处，就可顺利进行游戏了。另外与一般的网络游戏场景不同，玩家需要做到的是在“游戏”外指挥里面的单位进行生产、战争、贸易等活动，没有特定代表玩家的事物，而是分布在不同星系、星球、太空的不同场景。所有的这些场景都在同一个虚拟的银河中，我们只是不能用一幅地图描绘全部的场景。那么用4层的场景关系代表全系统，它们分别是：整个游戏是一个大银河，里面划分了区域叫星区，每个星区中有为数不等的星球和一个太空环境，这样就组成了Mankind的虚拟系统。清单（图6）、Mankind银河（图7）、222～233星区（图8）、Omah Daadee星系（图9）。清单内，会把当前所在的场景和有玩家单位的场景，即建筑或船只全部列明。（星云的历法和现实的时间进程同步，但现实1小时等于星云历1天）。


图7


图8


图9

搜寻船只篇



首先，我们要知道自己在什么场景。游戏画面最上方会显示当前所在的是什么星区、什么星系、太空还是某个行星，这个就是你完整的“地址”。然后按键盘上的“F10”，呼出单位清单，显示的是一个树状的目录，分层显示了所有单位所在的场景名称。最基层的是星区，里面分支是星系，星系的分支是太空或行星。那么搜寻自己东西的时候，就在清单上的每个最底层分支——太空或行星的名字上点击左键，会切换到这个场景，然后点击右键进入，当然要记得打开清单上方的显示/隐藏按钮。如果要找船，就把“显示/隐藏所有的机舰车船”按钮点击成橙色，清单内就会出现这个场景内所有的车船名单。左键点击名单内的名称，就有一条从清单右上角延伸出来的白线指向那个单位，并且会切换画面，把所选的显示在画面中央，这样就完成了一个搜寻的过程。寻找其他的建筑、城市也类似，记得那几个“显示/隐藏”按钮哦！另外，清单内显示的只是在户外的东西，如果船车进入了某个基地里，那么清单内是没有显示的，所以搜寻时还要注意这场景内的基地——自己的、别人的和帝国的。船只车辆都可以进入，需要察看这个基地内有什么，方法就是进入场景，然后左键点击基地，在基地清单内寻找。基地清单内也有“显示/隐藏”按钮，同样要选择“显示”才能看到自己的船只。

地面基地建设篇

当进入游戏后，先找到自己的船只，参照本文开头的降落步骤，应该可进入一个初始的地面基地建设阶段。开始的唯一一艘船威普世是多功能工程船，里面有500居留者，用手头上的20 000元钱就可在星球表面上建设第一个基地。通用科技里面的“地面基地”需要400货币和2名居留者。这些你手头上的威普世里都有，在建设清单内选择需要建造的单位，把鼠标移动到星球表面上较平的地方，出现绿色框就可按左键开始建造了。每个建筑需要的地面面积不同，星球表面不是平整的，所以开始要注意选择一块较平整的地方建造地面基地。建造时，工程船不能离开建设现场，红色闪亮的信号表示一直在建造中。如果工程船中途离开，可再选定船，在已变成蓝色的未完成建筑上按右键不放，把它拖动到修复处，放开鼠标左键，就会继续建造了（图10）。

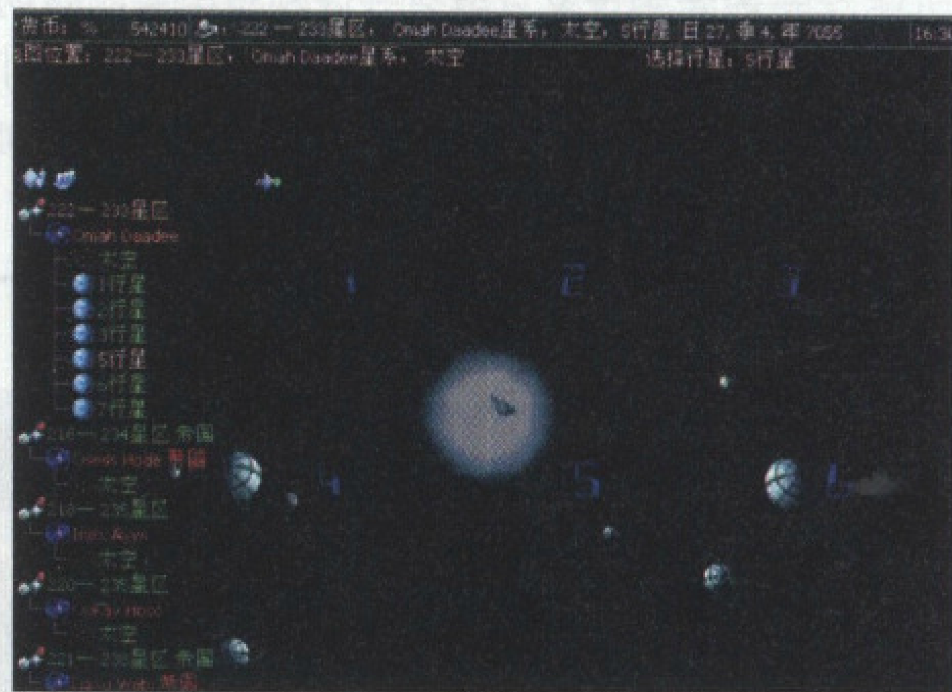


图10

完成了基地的建造，我们就需要建造资源采集的建筑、研究技术单位、生产战争武器的工厂、能源设施、防御工事等，这些都可在工程船的建设清单里找到。升级科技后能建造更高级的设施。建设清单中还有一个重要的项目：造每个建筑需要不同的资源和居留者（人口），清单的中间部分会显示需要什么资源及其数量。这些资源可在工程船内搭载，也就是说如果建造一个库存设施S36，工程船内有20的油、10的铁，加上100货币就可以建造了。另一个方法就是在基地内放入这些资源，然后工程船和基地建立库存连接，需要建造时，就会从基地扣除资源进行建造。怎么建立库存连接呢？先选中船，然后把鼠标移动到基地上（或需要建立连接的其他建筑物上），按住右键不放选择“库存连接”，放开右键就可以了。能源连接和库存连接的方法一样，只要把电厂能源连接到基地，再把其他的建筑与基地相连就行了。如果没有能源或库存，建筑物上会有闪烁的图标显示。工厂制造车船也需要资源，同样有库存连接到基地就可以制造了。造好的会停泊在工厂内，点击界面上方的“制造”及“停泊”按钮就可以看到已造好的船只，选中后在星球表面点击左键就可以驶出工厂。

另外要说的是能源连接和库存连接有时会被默认连接，不过根据不同的环境和玩家需要的资源数量，可用不同的仓库连接数量来控制生产。

资源采集篇

《星云战记》的系统中设定了15种资源，不同的资源建造不同的建筑和车船。进入星球场景后，在全图上按“R”键就可以看到该星球的各种资源分布情况，不同的颜色和深浅代表不同的资源和蕴含量（图11）。然后在地面环境也可以看到该地点有什么资源，在资源上建矿坑，就可以采集。点击矿坑，游戏画面的右下角会出现矿坑状况图，里面可能有几项资源，每种资源后面写着蕴含量，一般越大越采集得快。比如60以上的超钢就不错了，而稀有的金银矿有0.1都要采集，铼矿有9你守得住就是大富翁了。采矿要在这个状态栏里选择要采的矿，然后按下面的一个开始引出的按钮——一个绿色的小勾开始采集。矿物会搬到你所指定的仓库或基地，采满了就不会再生产，会有个小图标在矿坑上显示。一般最好是矿坑连接仓库，仓库连接基地，每个仓库放不同的资源，方便管理。

资源的采集只有在地面进行，太空需要资源时就要把矿运输到太空的仓库中，地面的库存和太空的并不相连。而我们在游戏中的主要赚钱方法就是采矿卖钱，把基地中的矿物用运输船运到太空，然后再从太空运输到帝国星系的帝国基地卖出，也可以在帝国基地买到所需的资源。具体的运输方法嘛，请看——

运输跳跃篇

我们可以建造或购买运输船，选中用右键不放的方法在基地上选提取就可以指挥船只进入基地内。点击基地界面右上角叫“使用基地服务”的按钮，展开成基地内部画面，从左边的清单选中资源，右边选中船，然后就会出现一条曲线，它就是内部的运输线路。它的上方有个右箭头按钮，点击后资源就会从基地运到船中。基地内调配资源很方便，可随意调配到仓库、船、基地等需要物资的单位。运好后，再点击使用基地服务（并且离开），选中船，在星球表面上点击左键就可以把船驶离基地，然后和船降落的方式一样，选中船后缩小地图，在星系太空全图上双击左键，完成升空后，再指挥太空船进行空间跳跃，直到帝国星系或其他星系。跳跃的方法也很简单，选中船，缩小地图到星云图状态，选其他星系，在星系太空全图双击左键。统一归纳移动的方法就是：

选中船，回到上一级或下一级的场景全图，不要进入，在全图上双击左键，就完成从星系跳跃到星系、从星系太空中降落到星球、从星球上升到太空的过程。

进入帝国基地后，选择贸易中心里的贩卖资源，选中后卖出，呵呵，钱滚滚而来。卖完后离开，继续重复积累资金。

一般新手玩家只要有一块规模中等的超钢，50个左右的2级矿坑配上足够的仓库，每天运一次都有200到300万的进帐了。游戏里面钱不是问题，如果有金矿和铼矿更加发财。



图11

科技发展篇

《星云战记》里面共有100多项科技，有关不同的船、车、建筑等。网络RPG中需要升级、网络RTS需要科技，所以我们要不顾一切地发展科技，就像在RPG里面练功一样。不过没有RPG那么烦，只要有钱就可以发展科技了。有钱就拿去研究科技，开始时要尽量多建些实验室。每种技术的科技要完全发展里面的每一项内容才可发展下一项技术，上手后造15个实验室就差不多了。关键的科技有这样几项：

1.要建郊区中心才可以研究都市科技；

2.在资金紧缺的情况下，首先攀升太空科技。

3.高科技的建筑需要有高科技的工程船（如太空科技1的坚固者）才可以建造，所以要优先发展坚固者技术。

4.到发展后期的科技时，大家都应该有钱了，就都发展吧。不要耽搁时间，其中的几项可要发展几个星期的哦。

城市建设篇

游戏中所有的资源都可以采集，但人口资源必须要用城市发展人口得到。开始只要建设一个郊区中心就可以发展都市科技了。建好一个U1级的城市大会堂，加上其他城市相关建筑就可以发展人口。需要注意的几个方面就是：

1.城市大会堂内的数据表中，左边显示的是各种建筑的实际效用数量，必须要大于人口数；

2.右边的曲线显示城市状态，注意要保持无失业、无意外死亡、士气高涨、出生率大于死亡率、食物供给100；

3.工作人口就是可以提供使用的居留者。建造活动区可以把城市人口的最多一半变成居留者。保持无失业，有足够的活动区提供“工作”；

4.城市需要食物，其来源是在有生产力的地面上建农场采集食物。原理和采矿一样，只要把农场的库存连接到基地，基地库存所连接的城市大会堂就有食物供应，注意保持100；

5.每个星球在没有象征塔存在前只能有一个城市大会堂，不同级数的城市大会堂向上兼容，也就是U1的城市大会堂不能连接U2/3的建筑。所以升级城市大会堂前要清空城市人口，拆掉旧的，建高级的（高级的才能容纳更多人口）；

6.从城市一次提取的人口不能过多，否则会影响士气，降低生育率。

太空基地发展篇

有了地面基地是不够的。最好的发展是跳跃到一个无人星系，独占那里并自己发展。首先我们还是要建造开始的太空基地。如果没有其他玩家的帮助，只能自己到达这个星系，在星球上建设基地，造运输船和工程船，在太空建立库存连接造太空基地。因为太空基地需要的资源不是一个工程船能承载的，这时如果有朋友给你一艘超级货柜就好了。超级货柜可运载工程船，方法就是选中工程船后按右键进入功能选项，在超级货柜上选“提取”，到达目的地后工程船出来和超级货柜建立库存连接。在太空中大兴土木，建造周围的防御工事，准备好自动防御系统，它可自动迎击别人在这个场景对己方的攻击，或只开放给盟友和朋友。只要建造好自动防御，右键点击选择“状态”，右下角的状态栏可选择防御级数，你完全可选择自我封闭。

以上算是星云战记初期的《发展大纲》。之后玩家的“贸易之路”、“星云兵法”同样需要更深入的了解，希望此文对你在星系的冒险旅途有所帮助。



上一期《龙狼传》的超级存档由于做好后没有测试，在人物升级或进入下一幕后会把属性重新"归位"，导致除金钱外的其它属性修改全部失效。不过假如你能掌握修改存档的技巧，就不用担心难度太大而无法过关。大不了自己来，或者干脆就修改经验值和等级，这样就可免得升级后复原了。由于补丁铺的时效性比正式发布要晚半个月的时间，所以往往在看到这一期的补丁时，很多玩家都在网上下载好或者又有新的补丁推出了。虽然以前可能还有相当一部分的玩家没有上网，但现在不上网的玩家实在越来越少了。不过由于国内网络状况的不理想，用Modem的玩家假如想用1020兆的升级档或补丁的时候就有点麻烦了，所以适当地收录一些补丁在光盘中（至少在相当一段时间内）还是有必要的。

■游侠补丁网 三枫

《命令与征服——叛逆者》v1.0.30升级档

Command & Conquer Renegade

新增加了2块支持空中武器的地图，开启了飞机场，可以建造和使用空战武器了。仅这点而言，就实在值得升级一下看看了。以前就想过，不同兵种、不同坦克都有了，为什么不能驾驶战斗机来进行战斗呢。虽然从时间上来说有点晚，但还是可以试用一下的。

使用方法：先运行子目录\Devr\Ren.exe升级，然后复制子目录\Devr\Game.exe到游戏目录即可。



《圣战群英传Ⅱ》v1.3升级档

Disciples Ⅱ

这是从1.0升级到1.3的版本，包含了以前的升级记录。

使用方法：先运行子目录\D2\D2p.exe升级，然后复制子目录\D2\D2.exe到游戏目录即可。



《魔法门Ⅸ——命运之书》存档修改器

Might and MagicⅨ：Writ of Fate

拥有庞大的剧情背景，超长的游戏时间，虽然老套的游戏引擎已经失去很多玩家的支持，但改良后的画面还是留住了一些Fans继续关注该作。游戏难度应该算比较高的，想在开始就拥有超强能力的话，自然得借助修改器的帮助。不过，假如靠自己实力过关的话，会更有成就感。

使用方法：运行子目录\Mm9\Mm9.exe，用修改器打开《魔法门Ⅸ》的存档，按提示进行修改即可。





《魔法门Ⅸ——命运之书》4项属性修改器

Might and MagicⅨ：Writ of Fate

内存修改器，直接按快捷键就可修改成功。功能分别为加金钱（－键）、加经验值（＋键）、无敌（/键）等。比起存档修改器虽然算不了什么，但使用起来比较简便，适合不想改得太厉害但又想比敌人更有"优势"的玩家。

使用方法：先进入游戏，按Alt＋Tab切换回桌面，再运行子目录\M9\M9.exe进行修改即可。

《呼啸战神Ⅱ》v1.03升级档

Warlords Battlecry Ⅱ

修复了大量的Bug（假如全部列出来的话，可以凑成一篇千字文章了），看上去很惊人，但实际上修复的只是些不起眼的问题。

使用方法：先运行子目录\Wb\Wbc2.exe升级，然后复制子目录\Wb\B2.exe到游戏目录即可。

《文明Ⅲ》v1.17F升级档 双语汉化标准版

Civilization Ⅲ

带英文和中文选择功能。虽然《文明Ⅲ》的汉化包很多，但这个版本的汉化包还是比较出色的，至少比繁体版的"官方"汉化要好许多，毕竟汉化一款游戏不光需要技术，更需要对游戏的理解。"本地化"是汉化游戏（或者软件）的一种称呼，但除了本地化之外，还应该有"玩家化"的翻译水准，不然即使能够不靠源代码而汉化一些国

外的大作，但最终汉化的结果却让玩家难以接受（感谢宽宽网制作提供）。

使用方法：运行子目录\C3\C3.exe即可。



《全球行动》v1.2版免光盘完美联机补丁

Global Operations

游戏的AI绝对是非常失败的，无论是敌人还是我方人员都很难找到应有的感觉。所以多人联机可能是唯一的选择了，本补丁应该适合网吧中使用。虽然CS现在还非常火爆，但《全球行动》也还是获得了一部分支持者。当然好游戏是要时间来考验的，短短一个月并不能说明什么，或许再过一段时间才会被大家真正注意到吧。

使用方法：使用子目录\Go\Go1.exe运行免光盘联机补丁，用上一期的v1.1升级后，再使用子目录\Go下的官方升级档Go2.exe升级到v1.2版，最后复制子目录\Go\Go3.exe到游戏目录，用本补丁指定好安装文件夹，点击Patch即可。



《全球行动》无限金钱、生命修改器

Global Operations

任务模式下可以使用，多人模式下就没效果了。由于我方队友AI不高，即使你能解决大量的弱智敌人，但由于游戏中采用“再生”的复活方式，所以面对死不尽的敌人，没有好的配合也无法逞英雄。用了这个修改器后就不同了，完全可以一个人搞定所有敌人。

使用方法：先进入游戏，按Alt+Tab切换回桌面，再运行子目录\Gogogo\Trainer.exe进行修改即可。



《魔域帝国》v1.02版八项属性修改器

Battle Realms

《魔域帝国》的正版上市，确实是很多ARPG爱好者的福音，游戏以相当出色的引擎显示出想超越《暗黑破坏神》系列的信心。当然，最后能否实现制作公司超越《暗黑破坏神》系列，超越《魔兽争霸Ⅲ》的目标，还要看玩家们对该做的反应了。也许很多玩家现在正在游戏中激战，那么这款功能较为完善的修改器应该会对大家有所帮助。

使用方法：先进入游戏，然后连接到战网，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回游戏系统，运行子目录\Icb\Icb.exe，打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。



《地牢围攻》6项属性修改

Dungeon Siege

此修改器包括了生命、魔法、金钱、经验值等属性的修改，比上一期的那个修改器更出色。在游戏中按下对应的快捷键“F1～F8”即可修改成功。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Gods\Gods.exe，开启修改器进行修改即可。



《抢滩登陆战2002》汉化包

Beach Head 2002 XL

虽然拥有极差的名声，但依然还有不少玩家热衷于此，加上陆续推出最新版，所以人气指数并不低。游戏非常容易上手，但中文更易让人接受。在前几个版本中关卡设计非常简单，所以很容易玩腻。这次的2002版就有所改进，应该可以在休闲之余尝试一下。

使用方法：把子目录\Bh2002下的所有文件复制到游戏目录，覆盖原文件即可。



《要塞》v1.2升级档

Stronghold

和其它国外游戏升级档一样，一个新版本的升级档，其改进是非常多的，包括地图中可以加上玩家事件的说明、多人模式下出现的Bug等相关问题。《要塞》玩法接近《骑士与商人》的策略形式，而且游戏中可以切换视角和放大缩小，虽然游戏时间比较长，但还是有可取的地方。

使用方法：先运行子目录\Str\Str.exe升级，然后复制子目录\Str\hold.exe到游戏目录即可。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第06期
《大众软件CD——大众游戏》2002年第06期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

地牢围攻
Dungeon Siege

在游戏中按下回车键，然后就可以输入以下密码了（仅限单机版使用）：
zool：无敌
version：显示游戏版本
drdeath：所有数值加到150
shootall：不必点击
loefervision：取消迷雾
xrayvision：取消贴图
minjooky：非常小的角色
maxjooky：非常大的角色
checksinthemail：获得999 999金钱
sniper：所有角色可以从远处射击敌人
movie：记录动画
potionaholic：获得3个超级生命及魔法点
sixdemonbag：获得6个高级召唤符咒
注：在密码前面加一个加号或者减号表示开启或者关闭，譬如+zool就是开启无敌模式。

测试有效

星球大战——杰迪武士 II
Jedi Knight II: Jedi Outcast

在游戏中按下“~”开启控制台并输入“devmapall”，然后就可以输入以下密码了：
god：无敌模式
noclip：穿墙模式
notarget：隐形模式
kill：自杀
give all：获得所有武器弹药且生命值全满
give health：生命值全满
give armor：护甲全满
give ammo：弹药全满
give (item) #：获得指定的物品
npc kill all：杀死NPC
give weaponnum #：获得指定的武器
where：获悉实体在哪里
victory：播放声音
drive_atst：骑乘一辆ATST
fly_xwing：驾驶一架X-Wing战机

测试有效

《幻翼传说》魔兽捕捉百分百

打开状态菜单栏，利用《金山游侠》的联合数据功能进行修改，以HP222/555，MP333/666为例，HP与MP之间不是连续数值，只能一次利用HP或MP进行查找成功，如555，222或者666，333四字节查找，否则地址无效。
也可利用魔攻、魔防、攻击、防御四字节查找方式。其它参数也能修改，当然包括必杀技。
最重要的是在改好以后必须使用一个道具（不限），否则退出菜单以后数据会还原。
0F 5A 00 73 00 74 00 75 00 FF FF为特殊技代码，把0F 5A改为00 5A则魔兽捕捉成功率为100%，除爆炎山外，最好在魔导圣域，魔兽比较好。如王者胶质怪、天使等。
魔兽也可以同样方法进行修改。

测试有效

幽灵行动——沙漠围攻
Ghost Recon: Desert Siege

在游戏中按下小键盘中的回车键即可开启控制台，然后就可以输入以下密码了：
Superman：无敌模式
TeamSuperman：小组无敌模式
Shadow：隐形模式
TeamShadow：小组隐形模式
ammo：弹药无限
refill：物品全满
autowin：赢得任务
chickenrun：手雷变成小鸡
run：奔跑
rock：敌人的基地变成你的
extremepaintball：弹子球模式

碧雪情天

在游戏中按C键，调出人物属性菜单，然后同时按住Shift、Ctrl、Alt键，用鼠标点数字，点哪个数值就长哪个。

测试有效

超能英雄
Freedom Force

用任意文本编辑器打开游戏目录下的“init.py”文档（在修改前注意事先备份文件哦），手工添加以下两行：

```
import ff
ff.CON_ENABLE=1
```

保存后正常进入游戏，在数据库屏幕时，按下“~”后输入以下密码即可：
god()：当前的队伍无敌
peace()：冻结敌人
Mission_Win()：赢得任务
DEBUG_ALLPOWERS=1：当前任务中所有的角色能量全满

劲爆极限滑板 III
Tony Hawk's Pro Skater III

在游戏中你可以输入以下密码：
backdoor：开启所有作弊模式
peepshow：开启所有过场动画
yohomies：开启所有人物角色
roadtrip：开启所有关卡

测试有效

星球大战——星际战士
Star Wars: Starfighter

在选项菜单（Option）画面中输入以下密码：
overseer：秘技全开
james：詹姆斯之日（James' Day）工作
heroes：飞船及演员阵容图集
planets：制作花絮
ships：敌方飞船图鉴
woz：圣诞FMV序列
lateam：查看程序设计小组
slteam：查看程序设计小组
simon：西蒙（Simon）的图集
credits：查看创作组
bluensf：隐藏关卡的秘密飞船
jarjar：反向控制
minime：无敌模式
director：导演剪辑
nohud：开启隐藏关卡
ltdjgd：设计者讯息

本期秘技由新浪网游戏世界提供。
http://games.sina.com.cn/



专题讨论

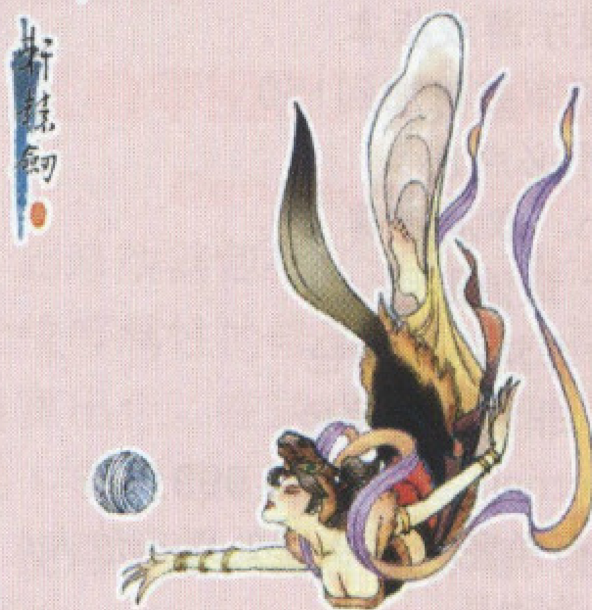
关于经典游戏的续作

供稿：新浪 慕容
编辑：《大众软件》林晓

真理再前进一步就是谬误，经典再继续一次是不是对自己的悖逆？

2002年，《轩辕剑》《仙剑奇侠传》等超级大作都将推出最新版本，这对玩家意味着什么——是迎接百尺杆头更进一步的感动与快意？还是经历回忆被现实砸碎的痛苦和失落？我们还是看看玩家自己的说法吧：





真诚派

新浪网友 sthey：无尽的期待，急切盼望推出新的经典作品。其实只要本着做精品的思想，就算作品不很成功也会得到玩家的支持！

新浪网友 兰净雨纯：我玩的第一个电脑游戏就是仙剑，那时什么也不懂，是别人给了一张CD。没人教我，就连存档、关机我都折腾了很久（见笑），后来靠自己慢慢摸索，还打了n个电话给朋友的弟弟请教。希望大宇，不，是所有的游戏开发商能尽全力开发出好的作品，能让更多像我一样的人因为玩了一部好游戏而与它结下不解之缘，或是学到很多有用的东西——做人的道理、处世的经验、各地的民俗风情、丰富的历史地理知识、悦耳动听的音乐、五彩斑斓的美工技术……那就真是太好太好了。许多年以后，或许我会什么也不玩了，但这个游戏，依然是我机子里的宝，有它相伴，我永远不老……

中庸派

新浪网友 snow_xyz：好游戏一定会得到玩家的认可，就像当年的仙剑那样。不过从中国游戏发展的现状来看，我对这些优秀游戏后续作品的推出不抱乐观态度，希望不要太差吧，起码应该敷衍一下我们玩家。

新浪网友 southbeauty：很难再找回旧作的感觉了，毕竟第一次心灵触动的感觉是很难再遇到的。不过，新版的推出会使更多人认识旧作的经典，吸引更多玩家；而对于老玩家来说，新作是一个新认识、新尝试。

忐忑派

新浪网友 nichsgtk：国产游戏一次次让我们这些游戏迷体会了什么叫"爬得越高摔得越惨"，不知这次又将给我们这些失落的人带来如何的结果。唉！不过国产终是国产，汉语总比英语顺眼多了。所以我还是期待他们能用这次的作品来弥补我内心的创伤呀！愿上苍保佑忠于国产游戏的游民吧！

矛盾派

新浪网友 do0091：对于大宇新游戏的推出，我是又兴奋又失望！兴奋是因为我和大多数中国游戏玩家一样，仙剑是我接触的第一款游戏，而轩辕剑是我最喜欢的游戏。但轩辕剑4要出3D让我很难过，想一想把它做成和笑傲江湖一样的情景吧。呜呼唉哉！不过游戏出了我还是会买的，但也许就不会花100多元买Z版的了。留着钱买仙剑2，希望大宇不会让我失望两次！

新浪网友 旧梦难醒：大宇今年要推出轩辕剑4和仙剑2，确实是我们这些老游戏迷的福音。不过我看了轩辕剑4的游戏截图后，感觉真的不咋样，不知DOMO小组是怎么想的，用3D引擎还不如以前的2D呢。希望DOMO小组不要为了创新而把我们玩家当成测试者，我们不愿再看见一个轩辕伏魔录。

警惕派

新浪网友 来路不明1022：我永远记得：DOS版的仙剑奇侠传、云和山的彼端，那确实是经典。大宇千万别糟蹋这些好东西了！3D是毁你啊，大宇，醒醒吧！你想过么，3D做得再好，还能超过最终幻想8吗？同样的，他们的RPG和你的比，也永远是第二啊！记住啊，改吧，别用3D了！

新浪网友 kendy286：经典就是经典，续作很难能超过以前的经典。这3个游戏的续作都不如成名作有吸引力。没暴雪那两下子还是不要乱出续作，中国玩家成熟了！

固执派

新浪网友 大帅哥李逍遥：大宇，第一次让我体验到游戏的乐趣；大宇，第一次让我接触游戏，成为"龙虾"；大宇，第一次让我看到了好游戏是如何坠落的；大宇，不会让我忘记新仙剑中李逍遥那弱智般的头像和毫无乐趣的大富翁5。但我依然支持大宇，相信仙剑2——虽然它经过了无数次跳票；我会买Z版，而且是珍藏版。

新浪网友 就这样飞了起来：我唯一的Z版就是《轩辕剑》系列，这个系列给我带来了惊喜。大富翁系列也绝对是经典，至今我还记得玩一代时的投入感；仙剑更不用说了，感动！希望续作不负期望，带给我们更精彩的内容，更投入的感动！大宇，我对你很有信心。

洒脱派

新浪网友 笨仙7895：我认为那些不希望看到新版本的人，是永远生活在幻想中的。大宇在大富翁5的一次失败就被某些人骂得狗血淋头。难道就不许别人犯错？多奇怪的思维。我反而觉得大富翁5的失败是好事，哪怕轩辕剑4也会失败！因为这样才可能让大宇做出另一个经典！

随便聊聊吧……



大航海时代Ⅳ，这个光荣的经典作品伴我度过了无数苦闷的日夜。现在TOPTEN排行榜上已经看不到它的影子，就好像一支支精心经营的船队突然消失在茫茫大海中，心里的那个滋味呀……

大连 CT

林晓：长江后浪推前浪，经典游戏也终究要把显著位置让给后来者。不过，相信大航海时代Ⅳ会永远留在经典游戏的书架上，成为每一个喜欢冒险类游戏玩家难忘的风景。

老鸟自白：游戏的实质……

盟军敢死队：一套复杂的平面坐标系，当外接圆半径大于X或Y点时就有可能失败。你要做的就是改变X和Y，或者直接消灭它们。

暗黑：一场黄色与绿色的追逐战。制作者狡猾无比，把这些色块分别琐碎地隐藏起来，借以不停考验玩家的意志或者肠胃。

仙剑：一出改编自东北二人转的戏曲，经过大宇开创历史的勤奋研究后做出的四人转正剧。

反恐精英：一个测验鼠标灵敏度的小程序。事实证明，它的熟悉度和你眼睛的近视度成正比。

文明Ⅱ：一笔值得向朋友夸耀的宝贵资本，一般可以玩转这款游戏的哥儿们，基本可以通过英语4级考试。

金庸群侠传（单机）：一道清淡的“谁家玉笛听落梅”，在你吃腻大鱼大肉之后，唯一可以保持口腔味觉的绿色食品。

挖地雷：一位招人恨的红娘，把我心中女孩变成一50岁老男人女朋友的罪魁祸首！这又让我后悔当初没把这款游戏玩转，否则也不会……

晶合后院 落花吹雪

一个CS菜鸟诗兴大发：

声声慢·枪



慌慌张张，匆匆忙忙，浑浑游游荡荡。乍惊还魂时候，汝已安息。三一四一火力，怎敌他，五一风急。敌来也，狙声起，却是吾先灭迹。

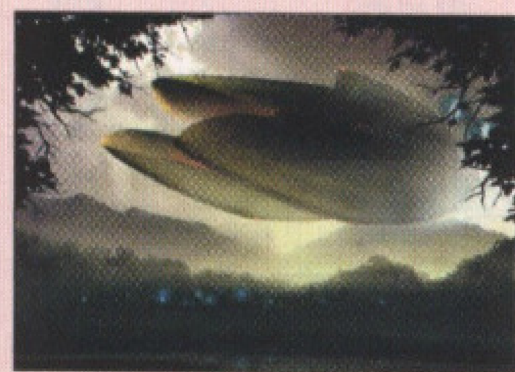
满地弹夹堆积，血甲损，如今有谁无敌？守着C4，独自怎生得以？枪林更兼弹雨，到最后，唯一对一。这次第，怎是一个“强”字可以？

雨中节奏

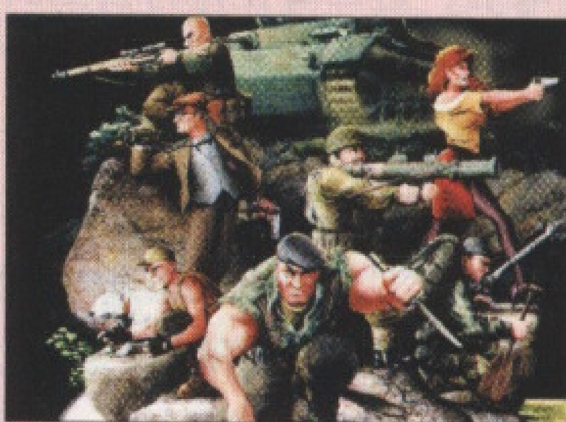
林晓：不能说这首词有多合辙押韵，可是在众多CS迷改编流行歌曲的狂潮中，它就有那么一点点与众不同。在我收到的CS歌曲中，周杰伦的歌曲被改编的频率最高，计有《斗牛》、《双截棍》、《龙卷风》、《忍者》、《北斗星》……JAY如果知道了这件事，不知该作何感想……

在大软上接连两三期看到了关于D版与Z版的探讨与争论，终于忍不住，想说说自己的看法。在大软的相关专题中，D版问题的矛盾集中在价格和质量上。在上个世纪的94～99年间，那时的正版往往动辄上百元，并且大部分是国外进口的。店家的理由是：国外的价格是20～30美元，打上汇率和关税便要上百元。现在中国沿海城市的居民生活水平提高了，于是我们有能力与国外对比一下了。

欧美国家的游戏软件是便宜，但看一下他们的收入就马上可以得出结论。以美国为例，假如一个普通职工的月收入为1000美元，而一套游戏的价格为30美元，则购买一套游戏占其收入的消费比率为30/1000×100%=3%；在中国沿海地区，假如一个普通职工的月收入为1000元人民币，而常见的一套游戏价格为49元人民币，姑且算50元吧，其比率为50/1000×100%=5%。



其实，在美国的大多数游戏要卖30～50美元。可见，价格并不是一个绝对因素，消费比率才决定了我们的商品定价是否合理。有一点请大家注意，我给出的数字中有一个前提，即“在中国沿海地区”，别忘了中国还有数亿农民，他们的年收入还不足1000RMB！



本人在工作以前一直是D版的忠实拥护者，工作后则很少购买D版。Z版我买过几套，但除了金山的“剑侠”系列尚可外，其余基本上感觉被骗了，尤其是那套“傲气雄鹰97”和“闪点行动”，每次游戏半小时后准点自动退出，不留半点情面。最可气的是“闪点行动”，打上补丁都没用，联系商家，不可退只能换。

Z版的价格定位在50元左右是可以接受的，可质量是不是也可以接受呢？我不想再接受第3次教训。这，想必是大多数玩家支持Z版而购买D版的主要原因吧。

还有一个问题就是汉化。曾在大软上见到过在法国外文游戏法文化的介绍：文字、界面、简介甚至语音全部法文化。看后羡慕法国游戏迷真幸福，回想生化危机中的中文字幕，实在不是味儿。前不久有消息称“文明Ⅲ”的汉化已完成，并送回游戏开发商处进行检验汉化质量，虽然因此跳票，却保证了质量。但愿这是真的。

Bland

林晓：D版——盗版；Z版——正版。D、Z之争，可以说自有软件以来就从没中断过，而关于D、Z的讨论，也在大软上从来没有停止过。在这种反复的讨论中，玩家成熟了，Z版这棵小苗也终于踉踉跄跄地成长起来。我们希望Z版能够成长为参天大树，玩家不再受D版之苦，而又能享受到质优价廉优秀的游戏软件。

筷子和碗

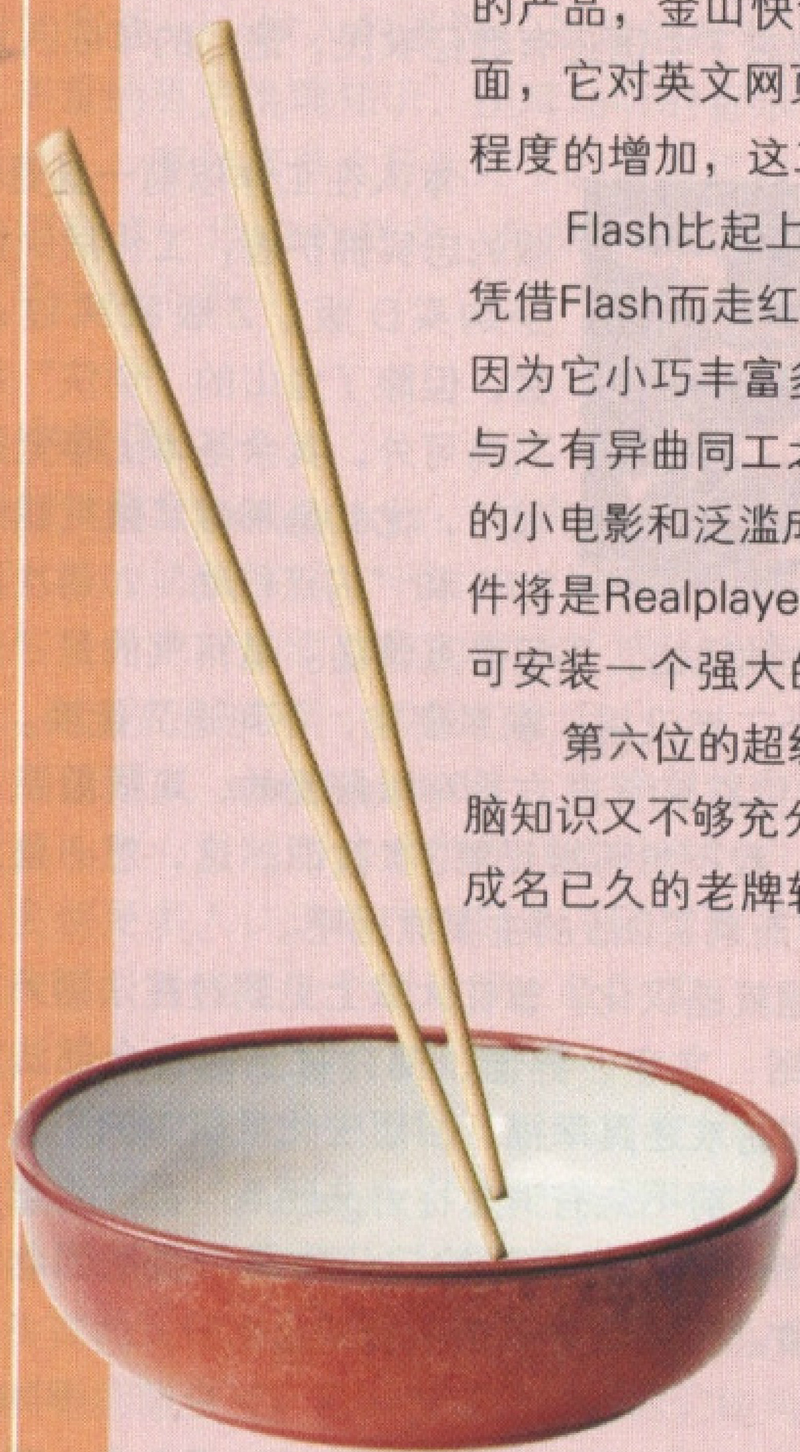
刚来编辑部几天，就被Carol抓住并指派了一个写软件榜评的任务。激动之中又有些惴惴不安，想当年看各路前辈笑评软件风云，指点榜上江山，颇有百晓生著兵器谱之潇洒，只能心中暗自神往之。想不到如今我也有机会亲自当一把榜主，这便拿出压箱底的“初生牛犊不怕虎精神”，用我的眼光来看一看榜上有何变化。

热门软件排行榜上的前两名没有发生变化，估计在一段时间内也不会有什么变动，金山游侠雄居榜首。毕竟到了五・一，利用假期来玩游戏的读者还会大大增加，金山游侠正是必不可少的闯关利器。不过回头看看当年的修改之王者——整人专家FPE，已经落到了十七名的位置上，对于这款曾经陪伴我攻克了无数游戏的法宝，不能不充满怀念的感叹一句“‘专家’不知何处去，榜首依旧笑春风”。在第二名的位置上是腾讯QQ，看着这个名字我直犯纳闷儿，要知道有无数热衷于聊天的少男少女虽然不会用Windows，却把QQ玩的倍儿熟。这样一个被他们冠以“网号”美名的软件怎么会落到了第二名的位置上呢？琢磨了半天终于明白过来，既然他们把QQ称为“网号”，这证明他们平常不看《大众软件》，既然平常不看《大众软件》，那又怎么会投票呢……嗯嗯，正是如此。

下面的金山毒霸2002、金山快译2002都是金山公司的产品，在此不能不称道金山的实力，他们总是能在迎合国内软件使用者的爱好，并成功创造一个又一个响当当的品牌，将昔日榜单上的老大KV3000、东方快车XP都远远抛在了后面。再瞧榜单，第十名的位置上还有一款金山词霸，前十名中金山软件就占了40%。联想年前北京市政府大采购中金山的风光无限，借用周星星的一句台词来感叹：“我决非浪得虚名的。”再比较金山快译和金山词霸，我得出一个结论：金山词霸是一款相对更加成熟的产品，金山快译在进行长句和文本的翻译时表现的实在不尽人意，之所以能够将词霸远远的抛在后面，它对英文网页和软件界面的即时翻译都起到了莫大的作用，也许随着将来软件爱好者们对英文掌握程度的增加，这二者在排行榜上的位置会掉个儿吧。

Flash比起上月的名次来上升了三位。Flash的魔力真是非同小可，一个郁郁不得志多年的歌手可以凭借Flash而走红全国，一张平平无奇的配套光盘也可能因为收集了几个精彩的Flash而变得畅销。Flash因为它小巧丰富多彩的表现手法而获得了所有网民的青睐，也许在不远的几个月里它的名次还会上升。与之有异曲同工之妙的是在第九名位置上的Realplayer8.0，作为一种流行播放文件，网上大量在线播放的小电影和泛滥成灾的RM格式D版动画都是它的后盾。不过，现在大量涌现的集成了各种功能的播放软件将是Realplayer的强劲对手，对于那些用小猫上网的玩家来说，排除了在线观看的可能，他们也许宁可安装一个强大的播放软件来达到一劳永逸的效果。

第六位的超级兔子魔法设置是笔者机器上常驻的软件之一，对于众多想要自由控制Windows但是电脑知识又不够充分的用户来说，它的确是最好的帮手。比起上月来它的名次一下子飙升了11位，但这个成名已久的老牌软件在这一个月内才得到了诸多读者的认可，真是有点相见恨晚……



第八位上是NetAnts，虽然它暂时比排在第十五位上的网络快车FlashGet领先，但是在下载排行榜上FlashGet却雄居第一，可以预料到，假以时日，这二者的位置可能会发生对调。

下载排行榜上前十位基本上没多大变化，第八名的女性安全期测试4.9 Build其实是一个很实用的软件，在某些大型网站的下载排行榜上早已是常客，向软件作者的创意致敬！第九名的Streambox VCR中文版1.0 Beta 3.1是一个专门用来下载在线影音文件的好工具，它可以把 ASF、RM、WMA、RA 等等流文件下载到本地再播放，再也不用因为网络速度慢而影响观看了，当然最大的好处是可以保存那些本来不能保存的“流”节目了。它同时支持现场下载和点播下载。对于Realplayer、MediaPlayer等软件来说，它们之间的关系就象是筷子和碗一样。

■晶合实验室 八神经

“第一次……果然不行呀……(T_T)”



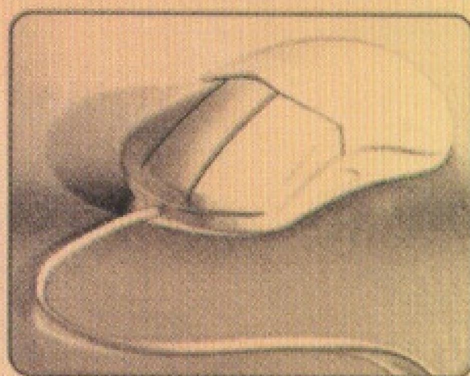
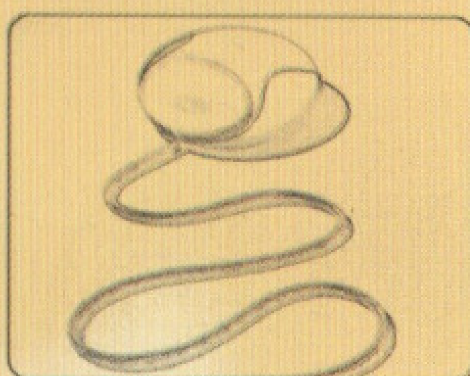
May 五月
S M T W T F S
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
Game Over
Kami.



“这一次换我上！\(^o^)/”

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（JetCar）网际快车中文特别版 1.2	64391
2	RealPlayer 8.0 Basic 中文版 6.0.9.584	56046
3	QQ2000b（QQ 2000b）简体版 Build1220	52036
4	WinZip 简体中文安装版 8.1.4331	48029
5	超级兔子魔法设置中文完整安装版 4.25	36446
6	NetAnts 网络蚂蚁 1.25	36374
7	ACDSee 4.0.1.0598	32511
8	女性安全期测试简体中文版 4.9Build0630	24902
9	StreamBox VCR 中文版 1.0Beta3.1	24449
10	Winamp+DFX 6.100 简体中文水手版 2.79c	20777

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）联合推出

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.1
ACDSee	V4.0
Winamp	V2.78c
豪杰超级解霸	2001xp

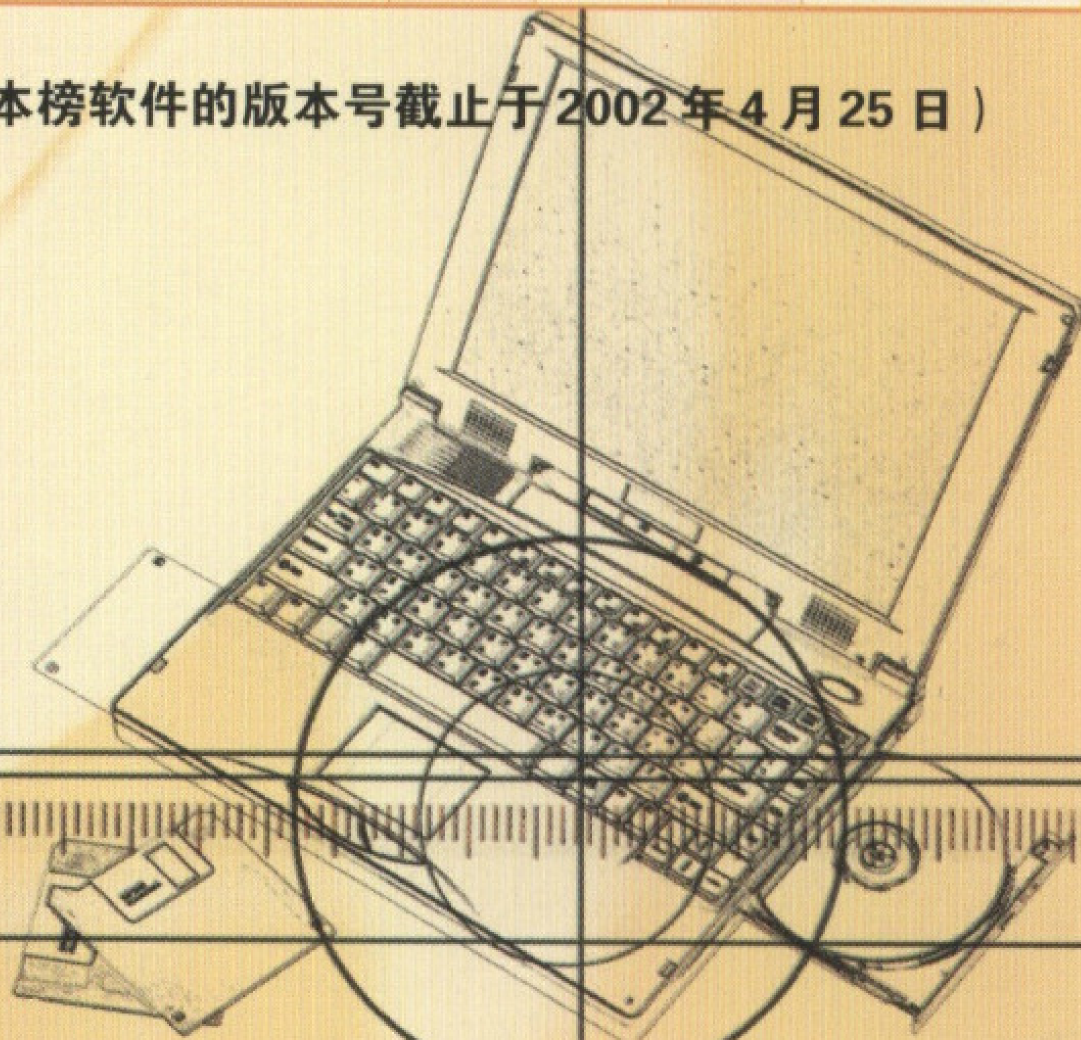
四月幸运读者

上海	莫非	辽宁	胡岩
山东	刘栋	陕西	雷雨
安徽	钱源源	甘肃	唐鑫
浙江	范志宇	云南	刘汛
新疆	马磊	重庆	文娱

本期幸运读者将获得由熊猫软件（中国）有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件一套。

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山游侠	III	1	613	○	金山公司
腾讯QQ	2000C0305B	2	547	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山毒霸	2002	3	515	↑	金山公司
金山快译	2002	4	369	↓	金山公司
Flash	6.0	5	271	↑	Macromedia
超级兔子魔法设置	4.25	6	240	↑	蔡旋
瑞星杀毒软件	14.04	7	230	↓	北京瑞星公司
NetAnts	1.25	8	229	↓	洪以容
RealPlayer	9.0	9	179	↓	Realnetworks
金山词霸	2002	10	171	↓	金山公司
东方快车	XP	11	153	↓	北京实达铭泰公司
KV3000	5.0.108	12	147	○	北京江民公司
OfficeXP	——	13	146	○	Microsoft
Photoshop	7.0	14	133	↑	AdobeSyste-msncorporated
网际快车FlashGet	1.2	15	127	↓	JetCar软件工作室
Windows优化大师	4.7Build317	16	108	↑	鲁锦
FPE	2001	17	94	↓	李果兆
东方不败	III	18	88	↑	北京实达铭泰公司
InternetExplo-rer	6.0	19	72	↓	Microsoft
WPS Office	——	20	68	↓	金山公司

（本榜软件的版本号截止于2002年4月25日）



速度惊心，价格倾心

戴尔™全新推出INSPIRON™ 2650
——支持最高可达 移动式英特尔® 奔腾® 4处理器1.6GHz-M
为您带来高性能的强大商务应用功能



免费升级至DVD-ROM
(促销日期：5月6日至5月11日
适用机型：INSPIRON™ 4100/2650/8200系列笔记本电脑)

国际品质 本土价格

高效实用型DELL INSPIRON™ 2650笔记本电脑

DELL INSPIRON™ 2650笔记本电脑，以出众的性能价格比，既满足了现代商务办公需要，又使家庭使用得心应手。全新英特尔®845MZ芯片，配合高达16MB显示内存的Nvidia® GeForce2 Go™ 100图形加速卡，使图象显示更逼真，更精彩。 支持最高可达移动式英特尔®奔腾®4处理器1.6Ghz-M，

为您带来高性能的强大商务应用功能：从128MB到512MB的PC200Mhz SDRAM内存以及介于20GB到40GB的硬盘，包括14.1英寸和15.0英寸在内的两种彩色XGA液晶显示器和多种规格光驱，一切都由您亲自选择，一切根据您的个性化需要而精心配置。

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30-18:30，周六9:00-15:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

全新DELL INSPIRON™ 2650 笔记本电脑
移动式英特尔®奔腾®4处理器1.4GHz-M

- 128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 20GB[1]硬盘
- Sound Blaster兼容声卡
- 16MB NVidia GeForce2 Go™ 100图形加速卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置56K调制解调器
- 10/100 Fast Ethernet
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **13,888**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540514-840116

个性时尚型笔记本电脑



DELL INSPIRON™ 4100 笔记本电脑
移动式英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M

- 支持增强式Intel® SpeedStep™ 技术的移动式英特尔®奔腾® III处理器1GHz-M
- 128MB SDRAM内存/20GB[1]硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 带有4X AGP的16MB ATI Radeon™ SDRAM图形加速卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **13,588**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540514Z-810234

高性能轻薄型笔记本电脑



升级建议(需另加额外费用)：
- 升级至移动英特尔®奔腾® III处理器1.2GHz-M。
- 升级至256MB内存。
- 升级至20GB硬盘。
- 升级至Microsoft® Windows® XP Pro操作系统。

★限时优惠：本价格有效期为5月6日至5月11日

DELL LATITUDE™ C400 笔记本电脑
移动式英特尔® 奔腾® III处理器866MHz-M

- 支持增强式Intel® SpeedStep™ 技术的移动式英特尔®奔腾® III处理器866MHz-M
- 128MB SDRAM内存(1X128)
- 20GB[1] Ultra ATA硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成10/100内置网卡
- 带有32MB显存(系统共享)的128-bit图形加速卡
- SoundBlaster Emulation-capable声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 56K V.92内置调制解调器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **14,998**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C720519-810234

高速多能型笔记本电脑



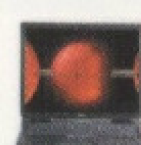
5月6日至5月11日期间，购买此款台式机，或另加人民币900元， 即可升级至移动式英特尔®奔腾®4处理器1.5GHz-M。

DELL INSPIRON™ 8200 笔记本电脑
移动式英特尔® 奔腾® 4处理器1.4GHz-M

- 128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 20GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的32MB nVidia GeForce2 Go™ 3D图形加速卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 内置立体声音箱
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置56K调制解调器和10/100 Fast Ethernet
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务，及保修范围内部件更换)

标准配置价 人民币 **15,888**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540516-810234

高速多能型笔记本电脑



DELL INSPIRON™ 8200 笔记本电脑
移动式英特尔® 奔腾® 4处理器1.6GHz-M

- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 30GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的32MB nVidia GeForce2 Go™ 3D图形加速卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 内置立体声音箱
- 8倍速最大DVD-ROM和Software Decoding
- 15英寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置56K调制解调器和10/100 Fast Ethernet
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务，及保修范围内部件更换)

标准配置价 人民币 **19,999**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540521-810234

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。以上产品图片仅供参考。以上价格已包含增值税。

订购时请向我们的销售代表咨询详情

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows®操作系统
为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签
详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购 **800-858-2229**

未开通800地区请拨打收费电话 **0592-818-1868**



ISSN1007-0060